テレビランドわんぱっく

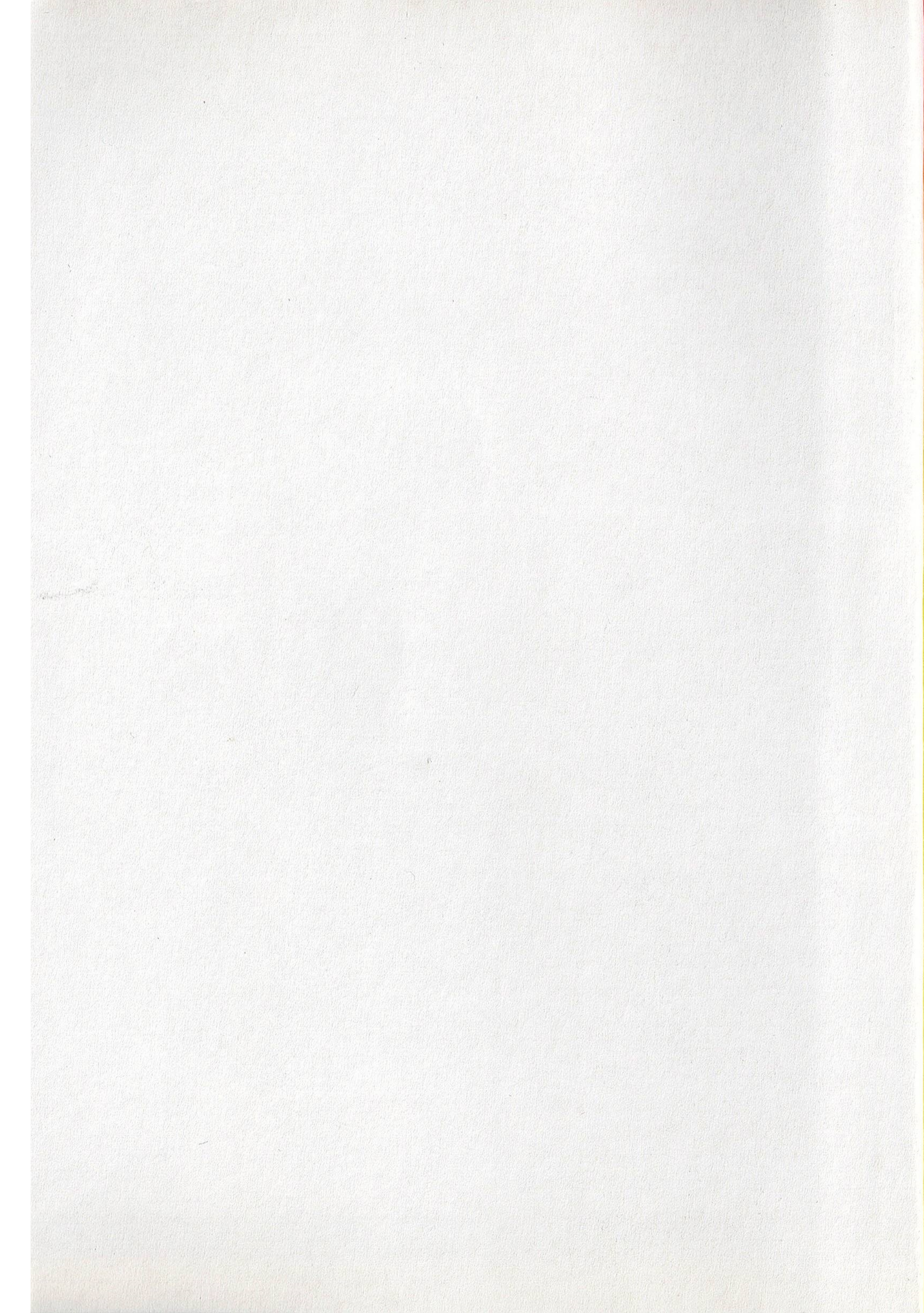
SEGA SATURN

天動轟来!! 其は天堕つる者なり

公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

アルバート オデッセイ
ALBERT ODYSSEY 外伝
LEGEND OF ELDEAN

©1996 SUNSOFT





アルバート オデッセイ

ALBERT ODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN

公式ガイドブック

アルバートオデッセイ

ALBERT ODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN

プロローグ

～エルディーン三兄妹の伝説～







伝説を語ろう…かの地に語り継がれる『エルディーン三兄妹』の伝説を…。

古の時代、魔導師たちが作り上げた魔法王国があった。その名をファルガスタという。伝説の『エルディーン三兄妹』は、この地に生を受けている。

彼ら三兄妹は力を合わせ、ファルガスタを襲う『古代竜ラグー』を討ち滅ぼした。たぐいまれなその力でファルガスタを救った三兄妹を、人々は尊敬の意を込め『エルディーン三兄妹』と呼び、ほめたたえた。

人々は、この平和がいつまでも続くと信じていた…。

しかし、平和は突如として破られた…。『エルディーン三兄妹』の次男ラドリアが、『不滅の皇帝』を名乗り、人々を襲い出したのだ。彼の手には、『古代竜ラグー』のしかばねより現れいでた『魔剣マッドライカー』が握られていた…。

人々は立ち上がり『不滅の皇帝』にあらがうが、彼の強大な力の前に次々と敗れていった。ラドリアは、『ラグー』との戦いのさいに浴びた返り血によって、不死の肉体を手にしていたのだ。

もはや不死の魔物と化したラドリアに対抗できうる者は、ラドリアと同じく『ラグー』の返り血を浴びたエルディーン三兄妹の長男エスタラントと、末の妹ファティーだけであった。二人は、ラドリアの凶行を止めるため戦いを挑むが、その攻撃はことごとく魔剣に阻まれてしまった。

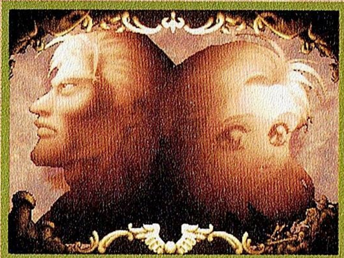
どれほどの時が経ったであろうか…。ファティーはこのつらく悲しい戦いに終止符を打つべく、みずからを犠牲にした。『魔剣マッドライカー』に対抗するため、己の体を『聖剣エルディーン』へと変化させたのだ。聖剣を手にしたエスタラントは、雌雄を決すべく全ての力を込め、最後の一撃を放った。

お互いの一撃は激しくぶつかり合い、巨大な衝撃を生み、その場にいた者を巻き込んだ。その後、ラドリアとエスタラントの姿を見た者はいない…。

かくして、『エルディーン三兄妹』の伝説は、幕を閉じたかのように見えた。

だが今、長き沈黙を破り『不滅の皇帝』が動き出した。

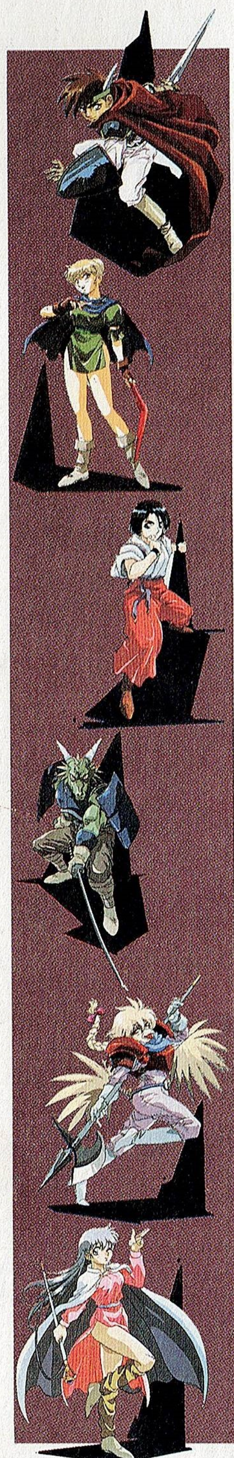












もくじ

プロローグ……4

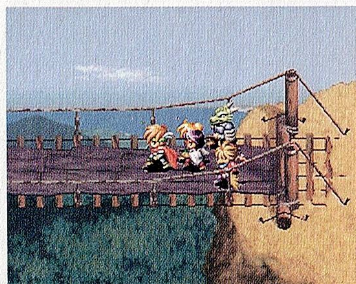
知識編　外伝世界の旅人たち……7

パーティーキャラクター……8
サブキャラクター……14
敵キャラクター……23
アルバートオデッセイの世界に新たな伝説を作れ!!……27
ワールドマップ……28
コントロールパッドの操作方法……30
セーブとロード（旅の記録）……31
サブ画面……32
モンスターとの戦闘……34
キャラクターの状態の異常……36
戦闘中のステータスの変化……37
街や村は冒険の拠点……38
ちょっとだけアドバイス！……40

攻略編　新たなる勇者の伝説……41

第一部　不滅の皇帝編……42
第二部　永遠の女王編……77

攻略データ集……99







知識編

外伝世界の旅人たち

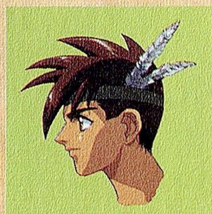
●キャラクター紹介&ゲームの遊び方●

パーティーキャラクター

パイク◆人間・旅人・16歳・男 ◆フルネーム/本名不明

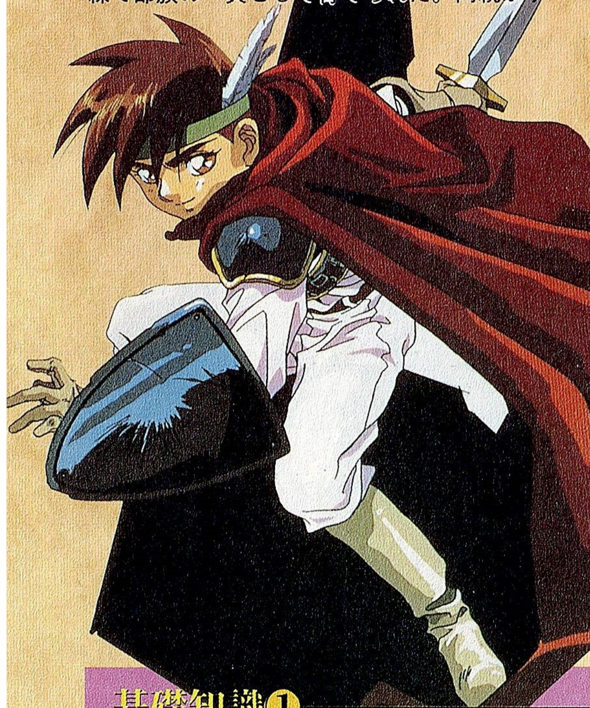
このゲームの主人公で、インテリジェンスソードと呼ばれる魔法の短剣ファティーを持つ。ゴブリンの襲撃によって滅びたカルミレートの村の、ただひとりの生き残りである。

両親は、幼いパイクをゴブリンの魔手から守ろうとしたが、魔法の短剣ファティーを残して他界。その直後、村の上空を通りかかったハーピーの娘ライアに拾われ、彼女たちの森で部族の一員として育てられた。両親がすでに死んでいるため、確かな本名は不明だが、服に刺繍してあった名前らしきものから、ライアがパイクと名づけた。



亡き父の血を色濃く引いているのか、戦士としての才能を秘めており、また、回復系の魔法や雷系の攻撃魔法も操る。

冒険の動機 「氷の貴公子」と呼ばれる、ラドリア術師団の魔導師ベルナードによって石に変えられてしまった恩人のライアを救うため、ハーピーの森をあとにする。石化したライアを救う方法と人物を捜し求める旅の中で、さまざまな冒険を体験することになる。



パイクが使える呪文（初期レベル１）	
スリープレビュー	レベル2
リフレッシュ	レベル5
ディスペル	レベル13
ライトニング	レベル18
セービング	レベル23
スロウダウン	レベル27
サンダーブロー	レベル30
リザレクション	レベル33
グラビティボム	レベル40
カーナブレード	？

基礎知識① ――アルバートオデッセイ

数百年前の勇者アルバートが活躍した時代を、この世界の人々は現在では「アルバートオデッセイ」と呼んでいる。とくにアルバートの名前は人々の心に深く刻まれ、アルバートの伴侶にして魔術師のソフィアもまた、大賢者として知られている。

アルバートとソフィアが生んだ勇者の血筋は、現在にいたるまで脈々と受け継がれており、彼らの子孫たちは人々のために数々の冒険を重ね、その数だけ伝説を残した。

いつの世も新たな勇者の出現を待ちのぞむ民衆は、彼らの活躍に想いをはせ、希望をこめて「アルバートオデッセイ」と呼ぶのだ。

エカ◆人間・歌姫・16歳・女　◆フルネーム/エカ・オベリス

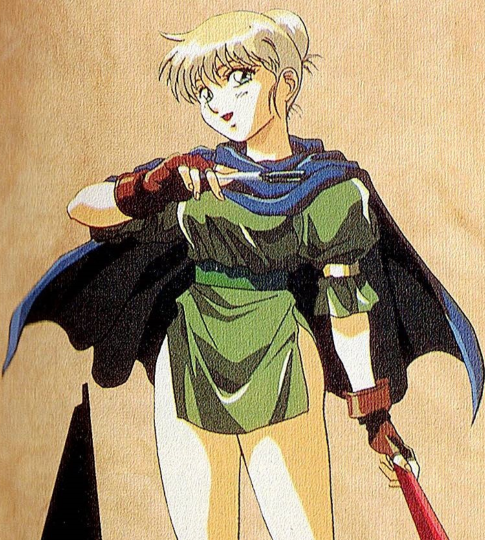
このゲームのヒロイン。少々おせっかいだが、優しさと正義感を持ち合わせた少女で、ギガールの街で歌姫をなりわいとしていた。

彼女の両親は神官で、街の人々のために無償で奉仕していたが、働きすぎから過労で倒れ、やがて亡くなってしまった。だが、彼女はそれを恨む様子もなく、むしろ神官として両親のあとを継ぐことができなかった自分を情けなくさえ思っている。

おもに飛び道具を好んで使い、非力ではあるが器用に使いこなす。また、神官だった両親から魔法の力を受け継いでおり、回復・補助系の魔法や水系の攻撃魔法を操る。



冒険の動機　自分と似たような境遇を持つパイクとの出会いに、運命的なものを感じて同行を申し出る。パイクのことが、なんとなく気にいったということもあるらしい。



エカが使える呪文（初期レベル5）	
エアーブロー	最初から使える
リカバリィ	最初から使える
フロウブレス	レベル8
リフレッシュ	レベル10
アクアランス	レベル13
プロテクション	レベル17
ヴォーテックス	レベル21
フォースブレード	レベル25
ダイナストリーム	レベル29
セービング	レベル32
サイレンス	レベル34
リザレクション	レベル38
メルトバリアー	レベル42
デスバイブル	レベル44

基礎知識②――多種族間協定

数百年前、それまで対立していた人間と他の種族、すなわち、竜人・鳥人・獣人などのデミヒューマン（亜人種）やモンスターとの間に、ひとつの協定が取り交わされた。多種族共存の思想のもとに、地上に暮らす種族すべてが共存することが目的である。

この協定が設けられた背景には、世界規模の地殻変動と、それにともなう激しい環境の変化があり、当時、いかにそれぞれの種族が生き残ろうと必死であったかがうかがい知れる。環境の激変から身を守るため、あらゆる種族が無益な争いをやめ、共存する道を選んだのだ。

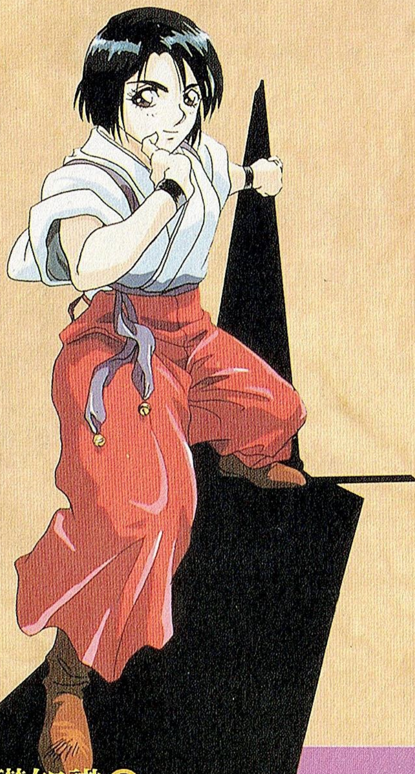
この協定は、数百年後の現在まで続いており、基本的には人間と他の種族との争いは消滅している。実際にはこの協定を承認していない種族もあるのだが、彼らもあえて他の種族に戦をしかけるといった無謀なことはしなかった。

しかし、10年前に多くのゴブリン族がこの協定を破り、人間の住むカルミレートの村を襲撃したのをきっかけに、そのあとに続く種族もでてきはじめている。その兆候は、協定が結ばれた当初から、内心ではこれを不服に思っていた種族に多く見られるようである。

レオス◆人間・神官・17歳・女　◆フルネーム/レオス・ファクトリア

創造神にして大いなる者「クオン」を崇拝する、黒髪の神官（巫女）。

誰にでも平等の愛をもって接する人柄と、神官としての実力から、この若さにして絶大な支持を受けるソラスの街の代表者である。



武器はいっさい持たず、鍛えられたおのれの体から繰り出される体術で戦い、回復系の魔法全般と炎系の攻撃魔法を操る。



冒険の動機　「石化された街の人々を救う」という点で、パイクたちと目的が一致し、ともに冒険の旅へ。また、街をあずかる者として、ラドリア術師団の暴挙を食い止めるためでもある。

レオスが使える呪文（初期レベル10）	
リカバリィ	最初から使える
ブランティルト	最初から使える
リフレッシュ	最初から使える
フロウブレス	レベル15
セービング	レベル18
プロテクション	レベル20
ディスペル	レベル24
フォースブレード	レベル28
サイレンス	レベル33
ビッグバン	レベル35
リザレクション	レベル38
メルトバリアー	レベル42
デスバイブル	レベル48

基礎知識③――人間の統一国家の成立

協定の成立は、他の種族からの脅威がなくなった人間たちに、必然的に国家というものに対する意識の改革をうながした。それまでの国や人種といった概念をすべて取り払い、「人間族」としての共通意識を持って他の種族と付き合っていかなくてはならなかったからである。

そのために、国々はひとつの統一国家のもとに治められることになり、この統一国家の基盤として、「アルバートオデッセイ」の時代から脈々と続いてきた歴史あるゴート王国が選ばれた。これによって現在の人間たちの世界には、原則的にゴート王国以外に王国と呼ばれるものは存在しない（ゴートの名は現在、世界共通の通貨の単位にもなっている）。

こうした流れの中において、魔法王国ファルガスタだけは、今もなお王国を名乗っている。しかし、その実態は魔導師たちが集まって作り上げた自治区のようなものにすぎず、独立した国家としての権限はない。

また、チェストリアのエララ王女の家系のように、統一国家内の意識分裂が起こらないと判断された場合に限り、ゴート王国以外の王家の存続が特例として認められている場合もある。

エルダー◆竜人・戦士・28歳・男　◆フルネーム/エルダー・メイスン

誇り高き竜人族の戦士で、その恐ろしい容姿とは裏腹に、とても仲間思いで優しい心を持つ。パーティーキャラクターの中では最年長であり、寡黙で頼りになる兄貴といった存在だ。



二刀流を得意とするため盾は装備できないが、その剣技とさまざまな効果を持つブレスで戦う姿は、まさに鬼神のようである。

また、竜人族の特徴である高い生命力は、毒やマヒなど、「気絶」以外のステータス変化攻撃をまったく受けつけない。

冒険の動機　謎の伝染病で絶滅しかけた自分の部族を救ってくれたパイクたちに対する恩義と、持ち前の正義感から仲間になる。

エルダーが使えるドラゴンブレス（初期レベル12）	
アシッドブレス	最初から使える
ヒールブレス	レベル16
ファイアーブレス	レベル23
ポイズンブレス	レベル28
コールドブレス	レベル34
サンダーブレス	レベル37
ブラストブレス	レベル42

基礎知識④――エルディーン三兄妹

エルディーン三兄妹とは、魔法王国ファルガスタに語り継がれる伝説の兄妹である。長男のエスタラント・エルディーン、次男のラドリア・エルディーン、末妹のファティー・エルディーンからなる、この二男一女の兄妹は、魔法王国ファルガスタに生まれ、その住人たちの例にもれず魔導師として育った。

彼らは年を重ねるにつれ実力をつけ、若くして天才魔導師として台頭した。三兄妹の魔法の力は、ファルガスタの誰もが認め、古株の魔導師一派をも唸らせたほどであった。

そして、彼らの名声を確固たるものにしたのが、「古代竜ラグーとの戦い」である。ファルガスタを襲った古代竜ラグーは、必死に防戦する魔導師たちの攻撃をものともせず、ファルガスタは存亡の危機に立たされた。不死の生命を持ったラグーを相手に決め手を欠く戦いは、やがて膠着状態に陥った。

この戦いに終止符を打ったのがエルディーン三兄妹であり、その戦いのおりに古代竜の血を浴びた三兄妹は、不老不死を手に入れた。こうして名実ともに認められた三兄妹は、魔法王国ファルガスタの英雄として伝説に名を連ねた。

しかし、この「古代竜ラグーとの戦い」の伝説は、魔法王国ファルガスタにのみ伝わるものであって、一般的にはあまり知られていない。ふつう、エルディーン三兄妹の伝説として世界的に流布しているのは、「三兄妹の戦い」の物語である。

アモン◆鳥人・戦士・21歳・ニューハーフ　◆フルネーム/アモン・ウォーカー

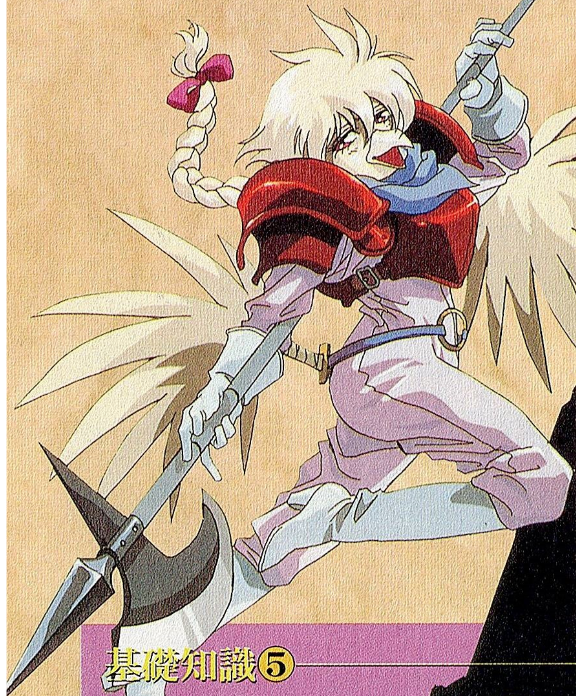


背中に大きな翼を持つ鳥人族の、キザで陽気なニューハーフ戦士。人ひとりくらいなら、いっしょに連れて飛ぶこともできる。

その翼が生み出す俊敏さで、どんな怪物よりも速く先制攻撃することが可能。また、空中からのポールウェポン（ヤリなどの、長い柄を持つ武器）による攻撃イーグルダンスは、一度に敵全体を攻撃できる。

その風体から、部族の間では変わり者とかやっかい者などといわれていたが、ただ自分の価値観に忠実で、なにものにもとらわれない自由人なだけなのである。

冒険の動機　部族のおきてにしばられ、ラドリア討伐のためにゴート騎士団に手を貸したくてもそれができない鳥人族と獣人族の両部族の体面をくんで、みずからパイクたちの仲間になる。



アモンの特殊攻撃「イーグルダンス」



▼「いくわよぉ♥」のかけ声とともに繰り出されるイーグルダンス。攻撃力は通常攻撃の半分なので、状況におうじて単体攻撃とうまく使い分けよう。

基礎知識⑤――三兄妹の戦い

「三兄妹の戦い」の悲劇は、エルディーン三兄妹の次男ラドリアが狂気に走ったことに始まる。

「古代竜ラグーとの戦い」で不老不死を手に入れたラドリアの性格は、以前とは打って変わったものになってしまったのだ。そして、みずから「不滅の皇帝」と称し、魔法王国ファルガスタの技術を駆使して浮遊城を完成させたラドリアは、この空飛ぶ城を駆って大陸全土を支配しようとしたのである。

ラドリアの突然の乱心の原因は、古代竜ラグーのむくろより現れいでた「魔剣マッドライカー」に秘められた呪いにあったのだが、その事実を知る者は、当の本人であるラドリアをはじめ誰もいなかった。そうとは知らず、血を分けた兄弟が人々を苦しめるのを見かねたエスタラントとファティーは、ラドリアの凶行を止めようと戦いを挑んだ。

結果は、伝説に語られるとおり痛み分けであったが、この戦いで三兄妹はそれぞれ高い代償を払うことになる。伝説には記されていないことだが、ラドリアとエスタラントはこの戦いで深い傷を負い、その傷が癒えるまで永い年月を待たなければならなかったのである。

そして、「聖剣エルディーン」となっておのれの身体を失ったファティーには、人としての意識はあっても人として生きられない、乙女にとっては苦痛でしかない運命が待っていた。そのためであろうか、実の兄を手にかけた自責の念もあいまって、ファティーはそれまでの記憶を失ってしまった。

キャロル◆人間・魔導師・15歳・女　◆フルネーム/キャロル・ターナー



勇者ガイのパーティーの一員である魔導師バルトの孫娘で、物語の第二部から登場する新たな仲間。幼いころより魔法の才能を見いだされ、バルトから教育を受けた。

その潜在能力は、師であるバルトにも測りかねるほどで、最強の攻撃魔法をも操れる可能性を秘めている。

最強のわがままと甘えん坊ぶりで周囲を振り回すが、ときおり見せる洞察力や感情の純粋さは、大賢者ソフィアの再来を思わせる。

冒険の動機　アグナスの街で暮らしていたが、大好きなバルトおばあちゃんが行方不明になったことを知り、旅立つ。パイクのことは、ゴート王から紹介された。はるばるハーピーの森まで押しかけて強引にパイクの仲間になるが、その旅の途中、第一部でパイクとともに戦ったエルダーとアモンを仲間にしている。



キャロルが使える呪文（初期レベル20）	
テレポテーション	最初から使える
フレアボルト	最初から使える
シャドウミスト	最初から使える
スリープレビュー	最初から使える
ブランティルト	レベル22
バインディング	レベル24
スロウダウン	レベル26
バーストフレア	レベル27
ディスペル	レベル29
クイックネス	レベル30
マインドダウト	レベル32
マジカルシェル	レベル35
ビッグバン	レベル38
アースエチュード	レベル43
スターダスト	レベル48

基礎知識⑥　古代竜ラグー

古代竜とは、古の時代に生きていた伝説の竜族のことをさす。

その中でもとくに比類なき凶暴さと不死の肉体を持ち、無敵を誇っていたのがラグーである。ラグーは、「神々の戦い」において闇の女神の軍勢に加わり、その強大な力をふるって大いに活躍した。

結局、闇の女神は「神々の戦い」に敗れ、その軍勢の大半は消滅した。しかし、光の神の力をもってしても古代竜ラグーを滅ぼすことはできず、ラグーは生きながら封印されることになった。

だが、この封印も永劫の時を経て破れてしまい、古代竜ラグーが眠っていた地の上にあった魔法王国ファルガスタはその襲撃を受けた。永い年月のために、封印の力が自然と弱まったのか？　それとも、ラグー自身が永い年月をかけて封印を破ったのかは定かではない。

サブキャラクター

ウォリス◆人間・戦士・享年32歳・男　◆フルネーム/ウォリス・ハーヴィン

パイクの実父で、魔法の短剣ファティーのもとの持ち主。ファティーは若かりしころの冒険で手に入れたもので、妻のマリアと息子のパイクにつぐ彼の宝物であった。ゴブリンによるカルミレート襲撃事件のさい、ファティーを手に取り家族を守ろうとしたが、無念の死をとげた。



つファティーを戦いの道具に使いたくはなかったが、最愛の妻と息子を守るため、やむをえずファティーを手にした。

マリア◆人間・村人・享年23歳・女　◆フルネーム/マリア・ハーヴィン

パイクの実母で、戦士ウォリスの妻。もともとはチェストリアの街で暮らしていたが、15歳のときに出会った放浪の戦士ウォリスにひとめぼれして家を飛び出してしまう。

カルミレート襲撃事件のさい、7年がけの愛の結晶であるパイクをゴブリンから守って亡くなった。

ファティー◆インテリジェンスソード・？歳・女　◆フルネーム/ファティー・エルディーン

高い知性を持ち、話すこともできる魔法の短剣。パイクとは主従関係にあるが、ヒロインのエカとの口論で見せるファティーの感情表現は、まさに恋する乙女のそれであり、パイクに生命の危機が迫れば、自分の限界以上の力を発してまで守ろうとする。

その実体は、古代竜ラグーの血を浴びたことによって不死となったエルディーン三兄妹の末妹だが、その当時の記憶は失われており、短剣となった現在の姿では、フルネームではなく単に「ファティー」としか呼ばれない。



基礎知識⑦――カルミレート襲撃事件

10年ほど昔、ゴブリンの集団がカルミレートの村を襲った。これは、かねてより結ばれていた協定を侵す行為であり、戦いの備えをしていなかったカルミレートの村は一夜にして全滅してしまった。

実際には、ひとりだけ生き残ったパイクという男児が、事件直後に偶然その場を通りかかったハーピーの娘に保護されているのだが、ハーピーたちのほかにそのことを知る者はおらず、世間ではカルミレートの村人は皆殺しにされたと思われている。

この事件は当時、協定を守る人間や他の種族にとって非常に深刻な問題となり、協定崩壊の危機すらささやかれた。その後、モンスターによる人間の街や村への無差別攻撃が各地で頻発する中で、この事件はやがて過去の惨事のひとつとして人々の記憶の底で風化していった。廃墟となったカルミレートはそのまま放置され、今ではそこを訪れる者もない。

ライア◆ハーピー・28歳・女　◆フルネーム/ライア・ユークリッド

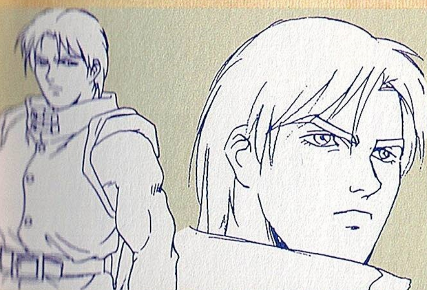


ハーピーの森一番の美女。カルミレートの村がゴブリンに襲撃された直後、両親のかたわらで泣いていたパイクを森に連れて帰った。そのとき、そばに落ちていた魔法の短剣ファティーもいっしょに持ち帰る。

当時、ライアはまだ若い娘だったが、自分を犠牲にしてでも、他人に頼ることなくパイクを育てようと決意し、それ以来ずっと独身を通してパイクを大切に育ててきた。

そして今では、実の親子以上のかたい絆でパイクと結ばれているが、ラドリア術師団のベルナードからパイクをかばって石像にされてしまった。

フォルテ◆ハーピー・29歳・男　◆フルネーム/フォルテ・ユークリッド



勇猛で誠実なライアの兄で、パイクも彼のことを「兄さん」と呼んでいる。ハーピーの仲間たちの間では、もっとも信頼されている若者である。

魔導師ベルナードによって妹のライアが石に変えられてしまったため、一時は人間に対して不信感をいだくが、パイクのことは実の弟のように思っており、パイクがライアをもとにもどす方法を見つけてきてくれると信じている。

基礎知識⑧――謎の石化事件

近ごろ、各地で街や村の住民が石像となって発見される怪事件が多発している。この事件には、目撃者がいないことや、通常の石化と異なり、どのような方法をもってしても石化した人々が治らないことなど、奇妙な点がいくつかある。

目撃者がいないのは、たいていの場合、1カ所でいっぺんに何体もの石像が発見されることから、その場にいた者全員が、口封じのためにひとり残らず石像にされているからだと思われる。

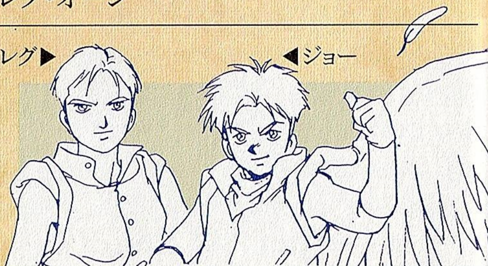
この特殊な石化は治療法が見つからないため、石像にされた人々は当面の間、ソラスの街の教会に収容されている。レオス・ファクトリアをはじめとした神官たちが日夜手をつくしているが、いまだ回復のめどは立っていないのが現状だ。

実は、この一連の石化事件にはラドリア術師団がからんでおり、「氷の貴公子」ベルナードが、ラドリアの強力な魔力が封じ込まれた魔導器を用いて人々を石化しているのである。ラドリアの魔力に勝る者がいない今、ラドリア本人を倒す以外にこの石化を解く方法はない。

ジョー◆ハーピー・16歳・男　◆フルネーム/ジョー・ダン

レグ◆ハーピー・15歳・男　◆フルネーム/レグ・オーシ

いつも必ずふたりで行動している、ハーピーの森の悪ガキコンビ。ジョーは、パイクと同い年の少年で、ことあるごとに羽のないパイクをいじめるが、本心からではないらしい。レグはジョーの弟分で、ジョーにべったり。ジョーにつられて、パイクをいじめてしまう。



ジョギングおじさん◆ハーピー・？歳・男　◆フルネーム/？

空を飛べるハーピーでありながら、日課のジョギングで足腰も鍛える健康オヤジ。ジョギング以外にも、体操など体を動かすことなら何でも大好き。パイクの最初の仲間？

エスタン◆人間・魔導師・？歳・男　◆フルネーム/エスタラント・エルディーン

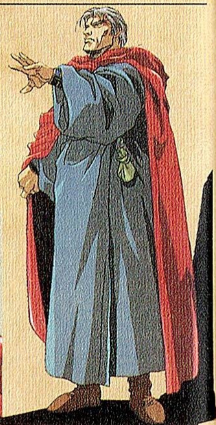
伝説の聖剣エルディーンを捜し求めて旅をしている、謎の老魔導師。かなり強力な魔法もやすやすと使いこなし、パイクたちの危機を何度も救ってくれる。

実は、古代竜ラグーの血を浴びて不死となったエルディーン三兄妹の長兄だが、ふだんは本名を名乗らずエスタンと自称している。



◀石像にされてしまったライアを救う方法を求め、人間の住む街をめざしてハーピーの森を旅立ったパイクは、生れ故郷のカルミレートの廃村で初めてエスタンと出会う。だがこのときは、これが運命的な出会いだとは、おたがいに気づかないまま別れてしまう。





基礎知識⑨――フロンディア伯爵

レオスの実父コーラス・ファクトリアと、不死の王であるヴァンパイアのフロンディア伯爵との戦いは、今から10数年前に起きている。

ことの発端は、カルミレート襲撃事件の場合と同じく、フロンディア伯爵側の一方的な協定破棄であった。当時からソラスの街のすぐ南に居城を構えていたフロンディア伯爵は、街の若い娘を次々とさらってはその城で生き血をすすっていたのだ。

はじめは単なる街娘の家出と思われていたが、やがて行方不明になる娘の数はしだいに増えていった。これを不審に思った神官コーラスは、ついに真相をつきとめ、フロンディア伯爵に一騎打ちを挑んだ。決戦はフロンディアの居城の最上階で行われ、熾烈を極めた戦いのすえ、コーラスはかろうじて勝利を収める。

だが、さすがのコーラスにも、ヴァンパイアであるフロンディア伯爵を完全に葬ることはできず、魔晶石の力を借りて封印するにとどまった。こうしてフロンディア伯爵の眠る城は封鎖され、それ以来、人が踏み入ることはなかった。

ルー◆半獣人・商人・19歳・女　◆フルネーム/ルー・サリバン





大きな荷物を背負った、半獣人の商人。半獣人であることに多少のコンプレックスを持つ、勝ち気な少女である。コボルトに襲われて、危ないところをパイクに助けられるが、それ以来、パイクに目をつけ、旅の先々で出会うことになる。

人間と獣人のハーフなので、ふつうの人間よりも鋭い爪と牙を持つ。そのため、小さいころからいろいろと苦労してきたが、それを表に出すことはない。根っからの商売人で、もうかると思った場所であれば、危険をかえりみずどこにでも現れる。

フェイ◆妖精・？歳・女　◆フルネーム/モルガン・ル・フェイ



◀彼女は、けして悪気があって捕らわれのお姫様ゴッコをしているわけではないのだが、それに乗せられた冒険者たちにとってはいい迷惑。



▶パイクもまた、救いを求めるフェイの手紙を見て洞窟の中へと足を踏み入れる。はたして、洞窟の奥には何が待ち受けているのか――

川の近くにある洞窟の中で、ゴブリンに捕らえられている妖精。しかし、捕らわれの身にしてはみょうに楽しげな様子や、洞窟の抜け道を知っているあたりからして、ただ捕らわれているフリをしているだけらしい。

捕らわれのお姫様(自分)を助けに来てくれる王子様の出現に胸をときめかせながら、洞窟の奥で捕らわれの日々を演じる、無邪気な夢見る妖精……。だが、彼女を助けようとして洞窟に踏み入り、命を落とした不運な冒険者は数多い。

ところで、ザコ敵の中にも「フェイ」という名前のモンスターがいるが、彼女とはべつに関係はなさそうである。

基礎知識⑩ 魔晶石

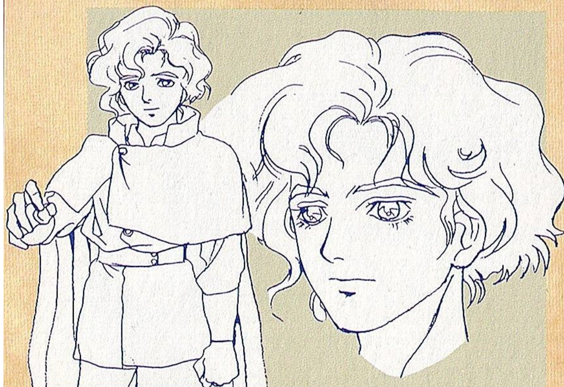
魔晶石とは字のごとく、強力な魔力が結晶化してできた石の総称である。世界各地に点在する現存の魔晶石は、旧人類または古代人と呼ばれる古の時代の魔導師が、強力な念を込めて作り上げたものである。

魔晶石は、強力な魔力を安定した状態で永久的に放出することができるので、古の魔導師はこれを魔力の増幅装置として使用していた。古の魔導師の知識と、魔晶石の無限の魔力を合わせれば、おおよそのことは可能であったといわれる。

しかし、現在では魔晶石を精製する技術は失われており、めったに目にすることはできない。それゆえ魔晶石は、非常に高価で珍しい品として慎重に扱われ、たいていは王家の宝であったり、街や村の守り神として大切に祀られている。

キニス◆人間・魔導師・17歳・男

◆フルネーム/キニス・フォーリング



ソラスの街の魔導師で、レオスとは小さいころからの幼なじみ。レオスにひそかな好意をよせている。何とか彼女の力になろうとし、石化されたソラスの街の人々を救う方法を捜していた。

カーシャ◆人間・街娘・17歳・女

◆フルネーム/カーシャ・ウルム

レオスやキニスとは小さいころからの幼なじみで、キニスに好意をよせている。3人の関係を大切にするあまり、その想いを長い間、心の奥底に押し隠していた。しかしその想いも、パイクたちがソラスの街で遭遇するある事件のさいに、感情を抑えきれず暴走してしまう。



◀ソラスの教会の庭にたたずむ、カーシャのせつない心……。

▶カーシャのおじいさん。最近、孫娘が相手にしてくれなくて、こちらもせつない?

エミリー◆人間・見習い神官・15歳・女　◆フルネーム/エミリー・アン

ミア◆人間・見習い神官・15歳・女　◆フルネーム/ミア・エヴェリス



◀正反対の性格なのに……というべきか、それともそのおかげなのか、2人で一人前（?）の、ぴったり息の合ったソラス教会の漫才コンビ。女の子らしい気配りも見せる。

クオン神を祀るソラスの教会で修行中の、ふたりの女神官。エミリーの性格は、神官には似つかわしくなく、陽気でミーハー。ソラスの教会で修行しているのも、レオスにあこがれてのこと。一方のミアは、エミリーとは正反対のしっかり者で、礼儀正しく育ちがよい。エミリーとは修行仲間で、大の仲良しだ。

基礎知識⑪ ―― 浮遊城

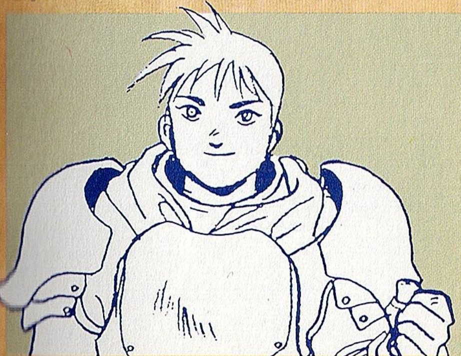
「不滅の皇帝」ことラドリアの魔力と魔晶石の力で浮遊する、巨大な岩盤の上にそびえ立つ城。魔法王国ファルガスタの技術を駆使して建造されたその威容は、まさに皇帝の居城と呼ぶにふさわしい。その浮遊城も、「三兄妹の戦い」のおりに大きなダメージを受けて大地に落ち、永い間沈黙していた。

だが、主であるラドリアの復活とともに浮遊城もまたその沈黙を破り、再び始動を開始した。しかし、浮遊に要する魔晶石の力が不足しており、ラドリアはベルナードをはじめとしたラドリア術師団に魔晶石の探索を命じた。

チャイ◆人間・騎士・17歳・男

◆フルネーム/チャイ・ビスマン

ゴート騎士団最年少の少年騎士。良家の出身で、騎士団の中でもっとも有望視されており、少年騎士たちのリーダー格である。ひたすら純真な性格で、隊長のダーナを心から尊敬し、パイクたちの実力を認めて信頼している。



ダーナ◆人間・騎士・35歳・男

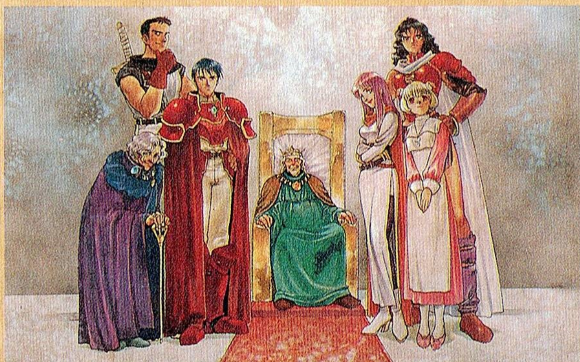
◆フルネーム/ダーナ・ザン・メッシュ



大陸最強とうたわれるゴート騎士団の総隊長。完璧な人格者で人望厚く、剣の腕だけなら勇者ガイとも肩を並べるほどのつわものである。彼の繰り出す「神風スラッシュ」は、「竜をも一撃で倒す」といわれた、ゴート騎士団に伝わる必殺の秘剣。

ゴート王◆人間・国王・68歳・男◆フルネーム/アルヴァリオ・ヴォルゲウス・ゴート

この大陸を統べるゴート王国の現国王。バランひきいる盗賊団の襲撃に加え、復活を果たした不滅の皇帝ラドリアの出現と、つぎつぎにゴート王国を襲う問題に頭を痛めている。これらの問題を解決するため、勇者ガイたちを呼びよせ、女ばかりの傭兵パーティー「シルバーヴィクスン」を雇った。

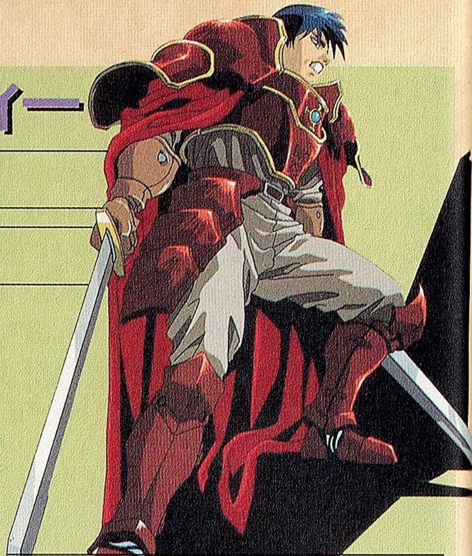


基礎知識⑫ 魔導器

魔導器とは、魔導師がさまざまな品に魔力を封じ込めた道具の総称である。魔導器を用いれば、使用者の実力以上の魔力を用いることも可能となる。

例えば、ベルナードが持つ魔導器は、ラドリアの強力な魔力が封じられた鏡のような道具で、鏡面からラドリアの石化の魔法を放出することができる。これは、まさにラドリア本人が石化魔法を使った場合とまったく同じ効果があり、使用者であるベルナード自身の魔力のレベルをはるかに越えている。

勇者ガイのパーティー



ガイ◆人間・勇者・22歳・男

◆フルネーム/ガイ・グラントン

数百年前に活躍した勇者アルバートの血を引く勇者で、神をも滅ぼす「カーナブレード」という魔法剣を操る。そのゆるぎなき剣と魔法の力は、決して血筋のためだけではなく、彼自身のたゆまぬ努力のたまものでもある。ゴート王の召集によってゴートの街を訪れていたさいに、パイクたちとはじめて出会う。



バルト◆人間・魔導師・85歳・女

◆フルネーム/バルト・シーアン

妖しげな雰囲気の老魔導師で、ガイの家庭教師兼、育ての親。さまざまな知識への造詣が深く、彼女が操る強力な攻撃魔法は、その幅広い知識の探究のほんの一端でしかない。その中でもとくに古代知識に関しては、世界一といわれる。また、彼女の孫娘キャロルは、魔導師としてバルト以上の強い素質を持つ。

代々、勇者に仕えているテイラー家の剣士。剣の腕は超一流で、自分の背丈よりも長い大剣をいともたやすく操る。だが、根はいたってまじめで純情な性格のため、女性にからかわれることもしばしばである。

セラミス◆人間・剣士・21歳・男

◆フルネーム/セラミス・テイラー

基礎知識⑬――賢者の水晶

「アルバートオデッセイ」の時代に、大賢者ソフィアが人間と他の種族の共存を願い、希望を込めて各地に残した碑が「賢者の水晶」だ。

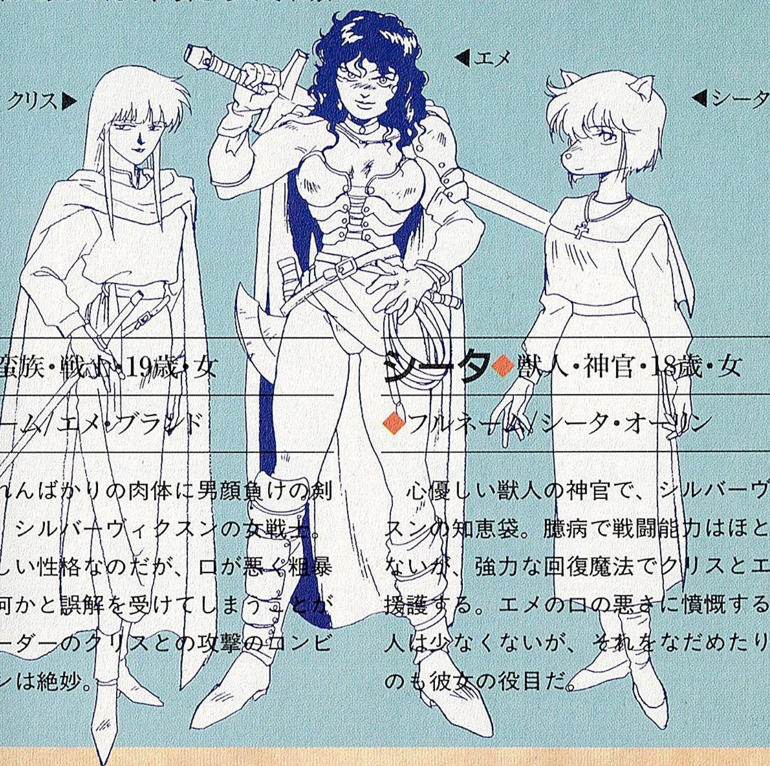
この賢者の水晶があったればこそ、のちに人間と他種族との間に協定が結ばれることになった。現在も、おもに街や村などに平和の象徴として残っており、世界各地のいたるところで見ることができる。

大賢者の平和への祈りが本に刻まれた石碑と、その上の空中で静かに浮き沈みしている不思議な水晶球……。いかなる技術を用いて作られたのかはわからないが、それは永い年月を経た今でもなお、風化することなく息づいている。

シルバーヴィクスン

クリス◆人間・剣士・22歳・女 ◆フルネーム/クリス・シード

女ばかりの傭兵パーティー「シルバーヴィクスン（銀狐の意味）」のリーダーで、沈着冷静な女剣士。勇者ガイとは、いとこどうしの関係にあるのだが、女としてそれ以上の感情も芽生えている。雇い主であるゴート王の命令で、パイクたちと協力して盗賊の砦を攻める作戦に参加する。



エメ◆蛮族・戦士・19歳・女

◆フルネーム/エメ・ブランド

はちきれんばかりの肉体に男顔負けの剣技を誇る、シルバーヴィクスンの女戦士。本当は優しい性格なのだが、口が悪く粗暴なため、何かと誤解を受けてしまうことが多い。リーダーのクリスとの攻撃のコンビネーションは絶妙。

シータ◆獣人・神官・18歳・女

◆フルネーム/シータ・オーリン

心優しい獣人の神官で、シルバーヴィクスンの知恵袋。臆病で戦闘能力はほとんどないが、強力な回復魔法でクリスとエメを援護する。エメの口の悪さに憤慨する依頼人は少なくないが、それをなだめたりするのも彼女の役目だ。

基礎知識⑭——魔剣マッドライカー

伝説に語られる2本の魔剣のうちの一振りで、エルディーン三兄妹が古代竜ラグーを倒したさいに、そのむくろのうちより生まれ出た魔剣である。この魔剣より繰り出されるひとなぎは、いかに強固な金属であろうが両断し、不死の魔物ですら葬り去ることができるといわれる。

もとは、古代竜ラグーを退治したエルディーン三兄妹の次兄ラドリアが所有していたが、「三兄妹の戦い」のさいに行方がわからなくなっていた。その後、幾歳月を経て、あたかも魔剣みずからの意志ででもあるかのごとく、謎の女魔導師ノーマのもとに現れ、ノーマより義賊バランに与えられた。

この魔剣は、古代竜ラグーの邪悪な思念が凝固して実体化したもので、その正体は、持つ者の意志を知らず知らずのうちに取り込んでしまう「呪いの魔剣」でもあった。だが、この恐るべき事実を知る者は誰ひとりとしておらず、伝説の中で語られてきたのは、ただその強大な威力についてのみであった。

マイラー◆人間・司祭・45歳・男

◆フルネーム/マイラー・ファクトリア

アグナスの街の政を任されている司祭。レオスの叔父にあたり、ふだんは温厚な性格。年齢にそぐわない、鍛えに鍛えぬかれた肉体は、初対面の者に威圧感を与える。だが、その外見に似合わず、いったん口を開くと詩や吟遊の世界に浸ってしまい、熱く語り続けて止まらない。



ラング侯爵◆人間・領主・48歳・男

◆フルネーム/ラング・フォン・ブラウン

工場の街、マイセントを統治する地方領主。いろいろなことに興味を持ち、それを実践することが趣味の行動派。その性格からか、工員たちに対してはしばしば無茶な注文をするが、「不思議とやる気にさせられる」人物らしい。現在は、工員たちに命じて空飛ぶ船、「飛空船」を建造させている最中。

エマ◆人間・占い師・？歳・女

◆フルネーム/エマ・ワース

チェストリアの街で有名な女占い師。彼女の持つ水晶は未来を映し出し、その占いは必ず当たるといわれている。その的中率の高さはエララ王女の耳にも入っており、ときおり王女の相談を受けることもある。



エララ王女◆人間・王女・20歳・女 ◆フルネーム/エララ・シャルロッテ・ウィンチェスター

チェストリアの街を治める、美しき王女。ゴート王国とはべつの王家の血を引いているが、現在のゴート王国は世界的な統一国家なので、厳密には王としての権限も責務も彼女にはない。しかし、民衆に支持される穏和な性格をゴート王自身が絶賛し、彼女を「王女」として認知している。

基礎知識⑮ 聖剣エルディーン

伝説の2本の魔剣のうち、魔剣マッドライカーの対極に位置するもの、それが聖剣エルディーンだ。エルディーン三兄妹の次兄にして「不滅の皇帝」と呼ばれるようになったラドリアを阻止するため、末妹ファティーがその身を犠牲にして、長兄エスタラントが彼女の身体に秘術を駆使して作り上げた聖なる剣である。水晶のような結晶体の刀身にきらきらと淡い光をたたえるその姿は、ひじょうに神々しい。

この美しい剣にはファティーの自我や魔力がそのまま封じられており、みずから話すこともできる。そして、この剣を手にした者にファティーがみずからの魔力を与えたとき、聖剣エルディーンの真の力は発揮されるのだ。

この聖剣とエスタラントのコンビによって、魔剣マッドライカーとラドリアは敗れたと伝説には語られている。しかし、聖剣エルディーンもまた、この戦いのさいに損傷してその力の大半を失い、魔法の短剣ファティーへと姿を変えてしまっている。

敵キャラクター

ラドリア◆人間・魔導師・？歳・男

◆フルネーム/ラドリア・エルディーン



古代竜ラグーの血を浴びて不死となったエルディーン三兄妹の次兄。「不滅の皇帝」と呼ばれる、浮遊城の主にして不老不死の魔導師であり、その魔力はすでに人間のレベルをはるかに越えている。

古代竜ラグーが変化した魔剣マッドライカーを手にしたことにより闇に取り憑かれてしまい、人々を恐怖のどん底に陥れたが、「三兄妹の戦い」で滅んだものと思われていた。しかし、数百年の時を経て不滅の皇帝は復活し、再び大陸全土を支配しようとする。

ベルナード◆人間・魔導師・22歳・男

◆フルネーム/ベルナード・シュタイナー

ラドリア術師団の一員にして、「氷の貴公子」の二つ名で呼ばれる魔導師。きわめて残忍で屈折した性格の持ち主である。

ラドリアの信任厚く、魔導器をさずかり浮遊城のエネルギー源である魔晶石捜索の命を受ける。ハーピーの森の魔晶石を奪い、ライアを石化した張本人であり、その後も翼竜ワイヴァーンを駆ってパイクたちの前にいくどとなく現れる。



部下のラチェスタとのプライベートな関係については不明だが、彼の言動から察するに、単なる部下以上の存在であるのかもしれない。

基礎知識⑯——魔法剣カーナブレード

勇者ガイが使う秘剣で、神々をも滅ぼす魔法の剣。はるか太古の「神々の戦い」のおりに、光の神が世界樹より作り出した「神剣シルヴァンス」がその前身である。

そして数百年前に、勇者アルバートがさずかった「神剣シルヴァンス」にかけられていた神の魔法を大賢者ソフィアが解明し、その本質が勇者の血筋にのみ受け継がれてきた。

すなわち「カーナブレード」とは、特定の剣をさす呼び名ではなく、光の剣を作り出す神の魔法であり、勇者のみが使うことを許された禁呪である。それゆえ、この門外不出の魔法剣は歴史の表舞台に登場することはなく、その名のみを伝説にとどめる。

その聖なる言葉を発した者は、光り輝く覇気に包まれておのれの能力が極限まで高まり、邪悪なる力を滅ぼすことができるようになるという。

フロンディア◆ヴァンパイア・?歳・男　◆フルネーム/ジェッジュ・フロンディア

レオスの父コーラス・ファクトリアによって、十数年前に封印された吸血鬼の王。ラチェスタが封印の魔晶石を奪ってしまったために復活をとげ、今は亡きコーラスへの復讐の念を娘のレオスに向ける。

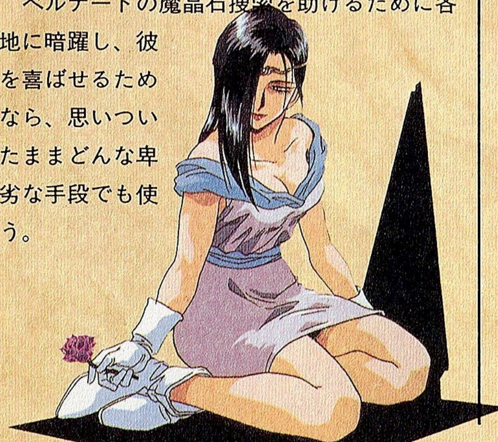
プライドが高く、自分よりも劣る人間ごときに味わわされた彼の屈辱は、レオスの死以外ではいやされない。

ラチェスタ◆人間・神官・20歳・女

◆フルネーム/ラチェスタ・バレリー

「地獄の聖女」の二つ名で呼ばれる女神官で、ラドリア術師団の一員。狂おしいほどにベルナードを慕っており、彼につくすことだけが目的でラドリア術師団にいる。ベルナードのことしか頭にないため、ラドリアの野望も彼女には関係のないことだ。

ベルナードの魔晶石捜索を助けるために各地に暗躍し、彼を喜ばせるためなら、思いついたままどんな卑劣な手段でも使う。



バラン◆蛮族・義賊・30歳・男

◆フルネーム/バラン・シーザー

ゴート王国に真正面から敵対する盗賊団の頭目。筋骨隆々、見上げんばかりの大男で、多くの手下を束ねる。以前は、豪快無比かつフェミニストとして知られた義賊で、人々の間で人気も高かった。だが、伝説の魔剣マッドライカーを手にしたことでバランの性格は豹変し、無差別に略奪をおこなう悪党と化した。

彼のまわりには、いつも謎の女魔導師ノーマがつき従っており、彼の持つ魔剣マッドライカーもノーマよりさずかったものである。



基礎知識⑰――魔法の短剣ファティー

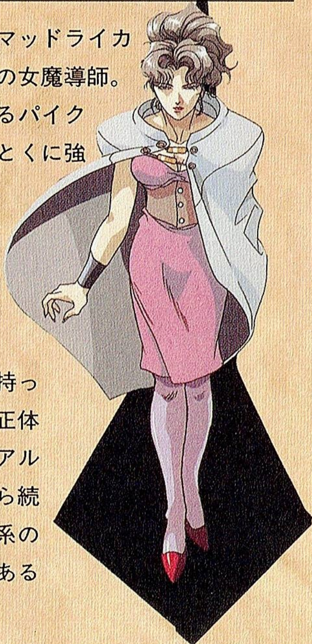
父親の形見としてパイクが持つ短剣で、ファティーという少女の人格が宿っている。一般的にインテリジェンスソード（知性を持った剣）と呼ばれる魔法の剣の短剣版だ。彼女の持つ知識は広く深いが、自分についての記憶は失われており、ファティーという名前しか覚えていない。

実際には「ファティー・エルディーン」だったころの記憶も残っているのだが、「三兄妹の戦い」で実の兄を手にかけたことがトラウマ（心の傷）となって記憶喪失となり、パイクの父に拾われる以前の記憶がない。そのため、なぜ自分がそれだけの知識を持っているのか、ファティー自身にもわかっていない。

この魔法の短剣としての姿は、聖剣エルディーンが「三兄妹の戦い」のおりに傷ついて変化したもので、すでに聖剣としての力は失われている。しかし、彼女の意識が限界を越えたとき、一時的にではあるが聖剣と同等の力を発揮する。

ノーマ◆人間・魔導師・?歳・女

◆フルネーム/ノーマ・ジオ・オズワルド



バランに魔剣マッドライカーを与えた、謎の女魔導師。バランと敵対するパイクたちに対して、とくに強い敵意をいだいている様子もなく、その真意は見えない。

魔導師としてかなりの実力を持っているが、その正体は、伝説の勇者アルバートの時代から続く大魔導師の家系の最後のひとりであるらしい。

クリシュナ◆人間・魔導師・22歳・女

◆フルネーム/ダヴィ・クリシュナ



「幻影の薔薇」の二つ名で呼ばれる女魔導師で、ノーマの従者のひとり。

かなりきわどいボンデージファッションに、革のムチを持った女王様で、その名のごとく幻影や魅了などの妖しげな魔法を操る。気分屋の快楽主義者で、パイクやエカにちょっかいを出す。

アイン◆人間・魔導師・22歳・男　◆フルネーム/アイン・ブラッド



「蒼き炎」の二つ名で呼ばれる魔導師で、ノーマの従者のひとり。その名のごとく、蒼い炎を自由に操り、強力な魔法を使う。

強大な力に対してのみ関心をよせ、力なき者は生きるに値しないとさえ考えている。絶対の自信の現れからか、とくに防具のようなものは身につけず、見た目はごくふつうのローブ姿である。

基礎知識⑱――神々の戦い

はるか元始の時代に、「神々の戦い」と呼ばれる戦いがあった。世界は、創造神である「光の神」の軍勢と、破壊神である「闇の女神」の軍勢とに分かれ、その戦いは生きとし生ける者すべてを巻き込んだ。

戦いは、終わりなく未来永劫に続くかに見えたが、光の神が世界樹より「神剣シルヴァンス」を創り上げたことで終結に向かった。「神剣シルヴァンス」をたずさえた光の神は、次々と闇の軍勢を討ち滅ぼし、ついに闇の女神をも討ち取った。そして、闇の軍勢の大半が光の軍勢によって消滅させられ、あるいは封印された。

「神々の戦い」に敗れた闇の女神は、光の神に和解を申し入れ、両者の性質を合わせ持つ中立神が創り上げられた。その後、この世界は中立神にゆだねられることとなり、両神はこの世界から去っていった。

ラム◆人間？・人形使い・45歳・男

◆フルネーム/ラム・ヨル・シェード（だと本人は思っている）



旅芸人一座の団長を装う人形使い。脂ぎった小太りの中年男だが、その正体は……？　物語の第二部で登場し、ある事件でパイクたちを大混乱に陥れる。



◀チェストリアの街にあるサーカステント建設予定地には、最初のうちはまだ入れない。チェストリアの人々は、毎年やってくるサーカスをとても楽しみにしているのだが……。

ピエール◆人間・道化師・21歳・男　◆フルネーム/ピエール・シャルダン（だと本人は思っている）

第二部で登場。四大聖塔の西の塔に出没し、パイクたちの邪魔をする道化師。クリシュナの忠実な部下だが、その正体はパイクたちがよく知っている意外な人物である。

基礎知識⑲——神々の系譜

アルバートオデッセイの世界には、大きく分けて、人々が知りえない本当の神である「元始の神」と、元始の神の子にして、すでに滅んでしまった「古の神」、そして現在崇拝されている「新たな神」とがある。

《元始の神》　ゲームには登場することがない、本当の神にして創世の神々。創世時代の神なので、人間がその存在を知るすべはない。

- 光の神……………生物すべての創造主にして、光の性質を持つ神。
- 闇の女神…………暗黒と破壊をつかさどり、光の神の対極にあたる神。
- 中立神……………光の神と闇の女神の両神が創った、光でも闇でもない性質を持つ神。

《古の神》　勇者アルバートが活躍した時代の神。

- グローバス………他の生物と違い、中立神がみずから創り上げた唯一の生物で、魔導の力をさずかる。闇に魅入られ、初代ゴート王と勇者アルバートに敗れた。
- 四聖獣……………青獅子、玄竜、火鳥、双蒼竜の四つの聖獣。それぞれ、地水火風の性質を持つ聖なる獣である。
- 四大精霊王………精霊の王にして、チアン、ノア、ナック、リンの四姉妹。それぞれ、地水火風の性質をつかさどる聖なる妖精である。

《新たな神》　「アルバートオデッセイ外伝」の世界、すなわち現在の神々。

- クオン……………人間が「大いなる者」として崇める英雄神。
- アローナ…………クオンに敗れたとされる破壊の女神。
- マルドゥーク……竜人族の祖にして、彼らが崇める神。
- ゼノン……………鳥人族の祖にして、彼らが崇める神。
- ファムル…………獣人族の祖にして、彼らが崇める神。

アルバートオデッセイの世界に新たな伝説を作れ!!



■第一部と第二部の二部構成 壮大な本格的RPG

このゲームは、以前に他機種で発売された「アルバートオデッセイ」シリーズの外伝にあたる。前シリーズのその後の世界を舞台に新たな冒険が繰り広げられる、オーソドックスかつ本格的なファンタジーRPGだ。

物語は大きく第一部と第二部に分かれていて、壮大なストーリーが展開。前シリーズを知らなくても楽しめる。


◀モンスターとの戦闘では、敵も味方もよくしゃべってよく動く!!


◀野外の岩や巨大建造物など、部分的に3Dポリゴン技術をさりげなく使用。

第一部　不滅の皇帝編

育ての親のライアを救うために旅立ったパイクが、ともに戦う仲間たちや勇者ガイと出会い、冒険をするうちに、しだいに一人前の勇者として成長していく過程を描く入門編。

第二部　永遠の女王編

不滅の皇帝は倒れたが、新たな危機が世界に迫り、パイクは再び旅立つ。冒険が進むにつれて第一部で張られた伏線がしだいに解き明かされ、すべての謎が明らかになる完結編。

■ゲームクリアには直接関係のない3つのサブシナリオ

このゲームには、本筋とはべつにサブシナリオが3つ用意されている。このサブシナリオは、クリアしてもしなくても、ゲームクリアにはまったく影響しない。しかし、本筋の物語と密接にかかわる内容のものもあるので、見ておかなければ損だ。ある時点で強制的に終了してしまったり、いつ始まるのか気づきにくいサブシナリオもあるので注意しよう。

■会話中の二者択一のセリフ

プレイ中、パイクのセリフを選択する場面がしばしばある。まじめなセリフもあれば、人をおちょくったようなセリフもあるが、いずれを選んでもイベントの流れにとくに変化はない。

あまり深く考えずに、そのときの気分で選んでしまってかまわないぞ。



◀セリフの選択でパイクのイメージはかなり変わる。まじめなパイクを演じるもよし、おちょくり一筋の軽いノリのパイクも楽しい。

✡アルバートオデッセイ外伝ワー



ルドマップ



1 ハーピーの森
2 カルミレートの廃村
3 ルーの橋
4 山越えの洞窟
5 ギガールの街
エカの家
6 チェストリアの街
7 ソラスの街
8 フロンディアの古城
9 竜人のほこら
10 ゴートの街
11 バランの砦
? ドリスの洞窟
12 ウェランの村
13 トゥワラの村
14 砂漠の山
15 バグドニエル
16 浮遊城
17 アグナスの街
18 シトナスの街
19 トマリの波止場
20 マイセントの街
21 歴史の墓場
? ルクナートの廃墟
22 魔法王国ファルガスタ
四大聖塔



コントロールパッドの操作方法



コントロールパッド1のみ使用。
X・Y・Zボタンは使用しない。

方向ボタン	■カーソルやキャラクターを移動させる。 ■武器屋や道具屋で買い物をするとき、方向ボタンの上下で品物を買う数を決める。
A・Cボタン	■コマンドを決定する。 ■人に話しかけたり、目の前にあるものを調べる。 ■会話などのメッセージを送る
Bボタン	■コマンドをキャンセルする。
L・Rボタン	■道具・呪文選択ウィンドウのページの切り替え。（Lボタン＝前ページ、Rボタン＝次ページ）
スタートボタン	■オープニングデモを飛ばして、タイトル画面に進む。 ■タイトル画面で押してゲームスタート。 ■ゲーム中は、サブ画面を開く（移動中のみ）。

セーブとロード（旅の記録）

■ゲームスタート

前回セーブした場所から続きをプレイするときは、ロード画面で再開したいファイルを選ぶ。別売りのパワーメモリーがあれば、本体と合わせて10個のファイルが使用できる。

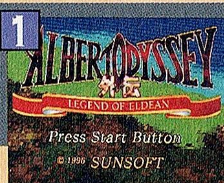
はじめから ・ゲームを最初から始める。

つづきから ・セーブした場所からゲームを再開する。

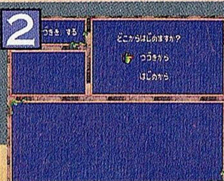
・パワーメモリー使用時は使うRAMを選ぶ。

ほんたいRAM　カートリッジRAM

ファイルロード ・再開したいファイルを選ぶ。



◀オープニングデモに続いてタイトル画面が表示されたら、スタートボタンを押してファイルロード画面に進む。



◀「はじめから」か「つづきから」を選ぶ。セーブデータがない場合は、タイトル画面からそのままゲームがスタートする。



◀セガサターン本体にパワーメモリーを接続している場合は、使用するRAMを選択する。



◀ゲームを再開したいファイルを選ぶ。ファイルを決定する前なら、Bボタンでひとつずつ前の画面に戻ることができる。

■セーブ方法（賢者の水晶）

このゲームのセーブポイントは、街や村にある賢者の水晶。賢者の水晶に向かってA・Cボタンを押すとセーブ画面に切り替わるので、使用するRAMやファイルを選ぼう。セーブした日時や曜日もいっしょに記録されるぞ。



◀街や村にはかならず賢者の水晶がある。賢者の水晶に祈りをささげて、そこまでの冒険をセーブしよう。賢者の水晶はいくつかのダンジョンの中にもある。

■プレイ中のファイルロード

ゲームをプレイ中でも、サブ画面を開いて「地図／設定コマンド」を選べば、いつでも好きなセーブデータをロードすることができる。あそこからちょっとやり直したい、なんてときに便利だ。

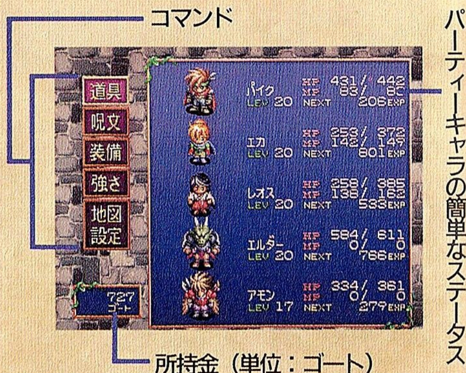


◀地図／設定コマンドの「ファイルロード」で、目的のファイルを呼び出そう。このコマンドでは、ワールドマップ上のパーティーの現在位置も確認できる。

サブ画面

移動中にスタートボタンを押すと、サブ画面を開くことができる。サブ画面での操作は、方向ボタンの上下でコマンドを選び、Cボタンで決定。ひとつ前の画面に戻りたいときはBボタンだ。

また、道具や呪文の選択時にウィンドウが2ページ以上ある場合は、LやRボタンのワンタッチでページを切り替えることができる。



【道具コマンド】

現在パーティーが持っている道具のリストが表示され、その中から移動中に使用可能なものを選んで使うことができる。移動中に使えない道具は、アイテム名が暗く表示されるので一目でわかる。ちなみに、パーティーはアイテムを最大174種類、1種類につき99個まで持つことができる。



◀「すてる」は、捨てる個数を選べないので注意しよう。そのアイテムを何個持っていても、全部捨ててしまうのだ。捨てるくらいなら、店で売って所持金を増やしたほうがよい。

【呪文コマンド】

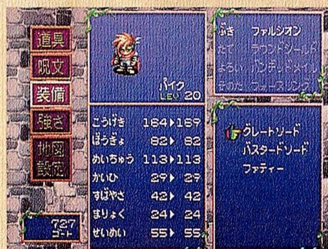
呪文が使えるキャラクターを選択すると、そのキャラが現在覚えている呪文のリストが表示される。移動中に使える呪文は、リカバリィ（HP回復）とテレポテーション（瞬間移動）の2種類だけだ。呪文名が暗く表示されているのは、移動中は使用できない戦闘用の攻撃呪文や防御呪文など。



◀移動時に使える呪文は2種類だけだが、現在覚えている呪文を確認するという意味もある。呪文にカーソルを合わせると、その呪文の効果や対象、消費MPが表示される。

【装備コマンド】

装備を変更したいキャラクターを選び、装備の種類（ぶき・たて・よろい・そのた）を選択する。そのキャラが装備可能なものだけを表示してくれるので、武器・防具の選択はとてもわかりやすくて簡単だ。装備を変更した場合の、攻撃力や防御力などの数値変化も表示してくれる。



◀新しい武器や防具を買ったり、見つけたりしたときは、その場ですぐに装備しておこう。戦闘中は装備を変更することができないので、うっかり屋さんはとくに注意。

【強さコマンド】

キャラクターのステータスをくわしく見る。どのキャラを選んでも、LやRボタンでほかの仲間のページを見ることができる。レベルアップすると能力値も上昇するので、たまに確認しておくといい。

◀それぞれの能力値の意味をよく理解して、仲間の長所や弱点をチェックし、戦闘に役立てよう。各モンスターにも、パーティーキャラと同様の能力値が設定されている。

HP…………耐久力の現在値／最大値。戦闘中、0になると気絶する(戦闘不能)。
MP…………精神力の現在値／最大値。呪文を使うのに必要な力。
LEV…………現在のレベル。
NEXT………次のレベルアップまでに必要な経験値。
こうげき……武器攻撃の攻撃力。キャラクターの基本攻撃力に、武器による修正を加えた数値。
ぼうぎょ……武器攻撃に対する防御力。キャラクターの基本防御力に、防具による修正を加えた数値。
めいちゅう……武器攻撃の命中率。この数値が高いほど、攻撃が命中しやすい。
かいひ…………武器攻撃に対する回避率。この数値が高いほど、攻撃をかわしやすい。
すばやさ………戦闘時の反応速度。この数値が高いほど早く行動することができ、コマンドの順番が回ってきやすい。
まりょく………魔力の強さ。この数値が高いほど呪文を使ったときの効力(攻撃呪文のダメージや回復呪文の回復量)が大きく、敵の攻撃呪文のダメージが少なくなる。
せいめい………生命力の強さ。この数値が高いほど、状態変化の呪文・特殊攻撃に対する抵抗力がある。
ぶき・たて・よろい・そのた……装備している武器・防具類の名前。

【地図／設定コマンド】

表示される地図でパーティーの現在位置を確認できるほか、データをロードしたり、カーソル位置とサウンドの設定を変更できる。

カーソル位置は、実際に「こてい」と「きおく」の両方を試してみて、自分のやり方に合ったほうを選んで快適にプレイしよう。



◀地図上の赤い丸が、パイクたちのパーティーが現在いる場所だ。カーソル位置とサウンドの設定は、それぞれの項目を選んでA・Cボタンを押すと切り替わる。

カーソルいち………サブ画面・戦闘画面で、前回のカーソル位置を初期状態に戻す(こてい)か、記憶する(きおく)かを選べる。
ファイルロード……ゲームスタート時の「つづきから」と同様に、セーブしてあるデータを呼び出して、そこから続きができる。
サウンド……………BGM出力のステレオ・モノラルを切り替える。

モンスターとの戦闘

■バトル画面

モンスターとの戦闘は、敵味方のターンの区別はなく、基本的にすばやい者から順番に行動できる。コマンドは、絵で表示されるアイコン・タイプだ。



◀バトル画面の上部には、遭遇したモンスターの名前と数が表示される。味方キャラクターの状態は、画面下部のキャラクターウィンドウに表示される。

キャラクターウィンドウ



HPバー……HPの現在値をバーゲージで表示。
HP…………HPの現在値。
MP…………MPの現在値。

バトル画面のアイコン



攻撃

装備している武器、または素手でモンスターを攻撃する。基本的な攻撃手段だ。



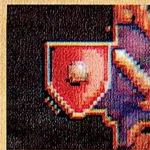
呪文

そのキャラが覚えている呪文を使う。エルダーとアモンにはこのアイコンはない。



道具

持っているアイテムの中から、戦闘中に使用可能なものを選んで使う。



防御

つぎに行動の順番がくるまで防御に専念し、敵の武器攻撃のダメージを減らす。



逃亡

次の味方の順番が来たときに逃げることができる。重要な戦闘からは逃亡不可。



ドラゴンブレス

エルダー専用アイコン。敵全員を攻撃したり味方全員のHP回復のブレスを使う。



イーグルダンス

アモン専用アイコン。敵全員を通常の武器攻撃の半分の攻撃力で攻撃する。



■敵を倒したときに獲得できる経験値とお金（ゴート）

戦闘に勝ったときに獲得できる経験値とお金は、モンスター１匹ずつではなく、モンスターのグループごとにきちんと決まっている（モンスターが１匹で出現した場合は、「１匹だけのグループ」ということだ）。

だから、たとえ戦闘中にモンスターが何匹か逃亡してしまっても、獲得できる経験値やお金が減ったりすることはない。モンスターに逃げられてしまったからといって、くやしがる必要なんて全然ないのだ。戦闘に勝ちさえすれば、そのモンスターグループの経験値とお金はそっくりもらえる。

逆に、モンスターが仲間を呼んだりして、敵の数が増えてしまったときはどうかというと、やはり獲得できる経験値とお金は変わらない。こんな場合はちょっぴり戦い損ということになるが、これはしかたがない。

戦闘中に敵にお金を盗まれることもあるが、その敵が逃亡する前に倒してしまえば、盗まれたお金は取り返すことができる。

■モンスターが落とすアイテム

戦闘に勝ったとき、戦利品としてアイテムが手に入ることがあるが、これもモンスターグループごとに何を落とすか、または何も持っていないかがきちんと決まっている。必ずしも「このモンスターは、このアイテムを持っている」というわけではなく、グループの持ち物なのだ。

たとえば、コボルド２匹のグループは「とくようミント」を持っているが、コボルド１匹のグループは何も持っていない。

■クリティカルヒット

武器で敵を攻撃したとき、画面が一瞬フラッシュしたら、それがクリティカルヒット!! 偶然に期待するしかないが、クリティカルヒットが決まれば通常よりも大きなダメージを敵にあたえることができる。

パーティーキャラクターの中では、とくにレオスがクリティカルヒットを出しやすく、武器が使えないハンデを補っている。エルダーはもともと攻撃力が高いので、そのクリティカルヒットはかなり強烈。また、武器の中にはクリティカルヒットが出やすくなるものもあるし、パイクが終盤で覚える「カーナブレード」は、その戦闘中の武器攻撃がすべてクリティカルヒットになる強力な呪文だ。

もちろん、敵の攻撃がクリティカルヒットになることもある。やたらとクリティカルヒットを連発するモンスターもいるので気をつけよう。

■ゲームオーバー

パーティーの全員が気絶（ＨＰ＝０）や自然回復しない状態異常（麻痺・魅了・石化）になり、行動できるキャラが１人もいなくなってしまった場合は即ゲームオーバー。セーブしたところからやり直しだ。

順調にレベルアップしていけばゲームオーバーになることはまずないと思うが、せっかく稼いだ経験値やお金を無駄にしないためにも、もしもの場合にそなえてセーブはなるべくこまめにしておこう。

キャラクターの状態の異常

■状態マーク

敵の特殊攻撃で体の状態が異常になると、キャラクターウィンドウに状態マークが表示される。敵の特殊攻撃の成功率は各キャラの生命値の高さに関係し、すべての状態異常は戦闘終了後に自動的に回復する。



◀戦闘終了後に自動回復するとはいっても、状態異常のキャラを戦闘中そのままにしておくと、思わぬピンチに直面することもある。大丈夫だろうなどと油断せず、こまめに回復してやろう。

状態マーク		症　状	回復方法
毒	毒	毒を受けると、行動の順番が回ってくるたびに少しずつHPが減っていく。戦闘が長びきそうなときは、放置せず早めに治そう。	やすらぎのハーブ リフレッシュ
痺	麻痺	体がしびれて動けなくなり、戦闘不能。仲間の誰が麻痺しても連係プレイに支障をきたすので、これも早期治療がかんじん。	バンシーのなみだ リフレッシュ
石	石化	石になって動けなくなり、戦闘不能。麻痺とほぼ同じだが、石化したキャラは敵の攻撃を受けない。呪文攻撃も無効になる。	コカトリスのきば リフレッシュ
魅	魅了	女性モンスターの色気にまどわされて味方を攻撃してしまう。男性キャラだけを狙う特殊攻撃だが、エルダーには効かない。	バンシーのなみだ リフレッシュ
眠	眠り	眠らされてしまい、目が覚めるまでの間は戦闘不能。バンシーのなみだを使うか、自然に目が覚めるのを待つしかない、意外とやっかいな状態異常だ。	バンシーのなみだ
	気絶	正確には状態異常ではないが、HPが0になって気絶したキャラはもちろん戦闘不能だ。一発で気絶させる特殊攻撃を使うモンスターもいるので注意。	きつけのハーブ リザレクション

■なるべく仲間全員が無事なまま戦闘を終了しよう!!

気絶している仲間や石化した仲間は、戦闘終了時に経験値がもらえず、それだけレベルアップが遅くなる。できれば、戦闘不能キャラを1人も出さずに戦闘を終えよう。

とくに、大量の経験値が獲得できる対ボス戦で、仲間の誰かが戦闘不能になったまま勝ってしまうと、その差はとても大きい。HPや状態異常の回復は早め早めに「できるときにやっておく」のが無難だ。ボス戦で「このキャラにコマンドの順番が回ってきたけど、回復はそのつぎのキャラで……」なんて思っていると、とんでもないことになるかも。

戦闘中のステータスの変化

■呪文やアイテムでキャラクターの能力をアップ!!

戦闘中に呪文やアイテムを使って、キャラクターの能力値を一時的に高めることができる。

現在、ステータスのどの能力値がアップしているかは、キャラクターウィンドウに上向きの矢印(青色)のマークで表示される。



◀仲間の能力値を上げて、戦闘を有利に進めよう。敵味方がバラバラにすばやい者から行動する戦闘システムなので、スピードアップはとくに重要だ。

 一時的に攻撃力アップ

 一時的に防御力アップ

 一時的に命中率アップ

 一時的に回避率アップ

 一時的にスピードアップ

 一時的に敵の特殊攻撃に対する抵抗力アップ

ステータスダウン 敵の呪文で仲間の能力値が下がることもある。下向きの矢印(オレンジ色)が能力値ダウンのマークだ。



■ステータス変化の持続時間

戦闘中のステータスの変化は、時間がたてば自然に効果がなくなってしまう。持続時間の長さはランダムなので、あまり当てにならなかったりもするが、対ボス戦ではできるかぎりのことはしておくべきだ。また、装備した武器によるステータス変化は、装備中はずっと効果が持続する。



◀能力アップの呪文を使うとき、すでにその呪文がかかっている仲間には「ノーサンキュー」マークが表示される。これでステータス変化が持続しているかどうかを知ることもできる。



街や村は冒険の拠点

■人の話を聞いて情報集め

街や村での情報集めは、冒険の基本だ。すべての住人から、ひととおり話を聞いておこう。また、宝箱のほかに、つぼの中や本棚にもアイテムやお金がかくされているかもしれないので、かたっぱしから調べよう。

■賢者の水晶にお祈りだ!!

街や村に入ったら何はさておき、まず賢者の水晶でセーブしよう。街の中といっても、何が起きるかわからないのだ。情報集めや買い物をすませてフィールドに出るときも、忘れずにセーブしておこう。



◀ただの世間話も多いが、やはり情報集めは必須。



◀宝箱やつぼに貴重なアイテムが入っているかも。



◀街に入ったときと出るときはとにかくセーブ。

街や村にあるショップその他



武器屋



道具屋

武器屋と道具屋での買い物は、街や村でやるべき重要なことのひとつ。回復アイテムなどの補充はもちろんのこと、より強力な武器・防具の入手はとくに大切だ。新しい武器・防具を手に入れたら、すぐに装備しておこう。

同じ品物をいくつも欲しいときは、まとめ買いが便利。不要なアイテムを売るときの買い取り単価は、定価のおよそ50〜60%の値段になる。

武器屋での買い物

武器屋で品物にカーソルを合わせると、その武器・防具を装備できるキャラクターと、攻撃力・防御力の変化を示すマークが表示されるので、簡単に品定めができる。

△…現在装備中のものより攻撃力や防御力がアップ
▽…現在装備中のものより攻撃力や防御力がダウン
E…その武器・防具は現在装備している



▲その武器・防具を買うべきかどうかが一目でわかる。



宿屋

宿屋に泊まると、パーティー全員のHPとMPが最大値まで回復する。宿泊料はどこの街や村でも、パーティーの人数におうじた一律料金だ。

宿屋の宿泊料

1人で宿泊	10ゴート
2人で宿泊	16ゴート
3人で宿泊	18ゴート
4人で宿泊	20ゴート
5人で宿泊	24ゴート



酒場

酒を飲みに来ているお客から、いろいろな話を聞くことができる。お客の中にはただの酔っ払いもいるが、いちおう立ちよってみよう。

教会

冒険者にとっては、これといって重要な施設ではないが、ソラスの街の教会では仲間キャラクターのレオスとの出会いがある。



お店のご主人・店員さん大図鑑

店の主人や店員さんは、専用の擬音まで入れちゃったりして、なんだかミョ～に芸が細かい。買い物の手を少し休めて、じっくりと動きを観察してみるとオモシロイぞ。

うきうき娘



▶何がうれしいのか、いきなり楽しそうに左右にスイング。この子は接客マナーがよくて、きちんとおじぎをしてくれる。

マッスルおやじ



◀自慢の肉体でキュッキュッとポージング!!　このおやじの店の武器・防具は、なんとなく頼れるって感じがするぜ。

刃物研ぐ研ぐ



▶アブナイ店員さんなら、この人がナンバーワン!!　せっせと武器を研いで、商品の手入れに余念がないぞ。

Vサイン娘



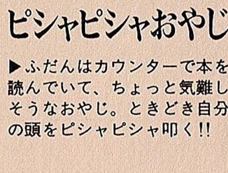
◀どこかで見たような、外伝世界最強(?)の意味不明娘。ぐるぐる腕を振り回して、いきなりチョキチョキVサイン。

茶呑みジジイ



◀品物を選んでると、なんかBGMに混じってヘンな音が……。お茶をズズーッとすする音がリアル!!

ピシャピシャおやじ



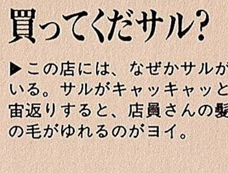
▶ふだんはカウンターで本を読んでいて、ちょっと気難しそうなおやじ。ときどき自分の頭をピシャピシャ叩く!!

子育て母さん



◀子守をしながらお店番。赤んぼがオギャア、オギャア泣き始めると、よしよししてあやす姿がほほえましいです。

買ってくだサル?



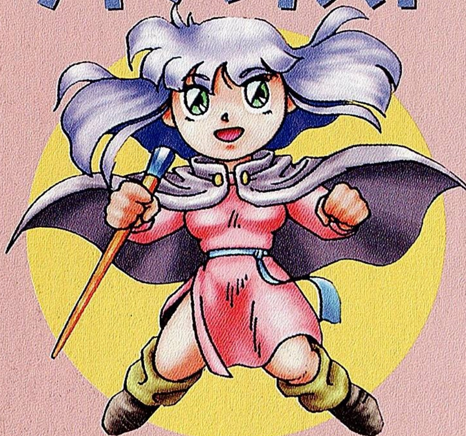
▶この店には、なぜかサルがいる。サルがキャッキャッと宙返りすると、店員さんの髪の毛がゆれるのがヨイ。

いねむり娘



◀店番が退屈なのか、すぐにいねむり。目が覚めるとウーンと背伸びするが、このときの「ボヨヨン!!」がすげ～。

ちょっとだけアドバイス！



■状態回復のアイテムを常備すべし

リフレッシュの呪文は、わずか3MPで眠り以外の状態異常を回復できるスグレモノだが、この呪文が使えるのはパイク、エカ、レオスの3人だけだ。リフレッシュが使えないキャラでも仲間の回復ができるように、状態回復の各種アイテムは少し多めに持ち歩こう。

■アブナイ敵は最優先で倒せ!!

とくに危険な特殊攻撃（魅了・麻痺・石化・気絶・仲間キャラ1人を強制的に戦場離脱させるなど）を持つモンスターは、ほかの敵を後回しにしてでも、集中攻撃で早めに倒してしまおう。特殊攻撃で仲間の誰かが戦えなくなると、パーティーのバランスが崩れて思わぬ苦戦をしいられることもある。

■攻撃呪文のダメージ

敵が使ってくる攻撃呪文に対する防御力は、キャラの魔力の数値で決まる。魔力が高い女性キャラに比べて男性キャラ、とくにエルダーなどは攻撃呪文に弱いので注意してやろう。

こちらが攻撃呪文を使う場合も、敵の魔力によってダメージは変化する。魔力の高いボス敵に対しては、非力な攻撃呪文ではまったくダメージを与えられない場合もある。対ボス戦で攻撃呪文を使うときは、覚えている最強の呪文を迷わず唱えるべきだ。

■エルダーのドラゴンブレス

敵全員を攻撃するブレスは便利そうなのだが、1体ずつへのダメージはエルダー自身の武器攻撃には、はるかにおよばない。敵を気絶させるポイズンブレスも、効かなかった場合はまったくダメージを与えられない。基本的にエルダーは、その高い攻撃力を生かして武器攻撃に専念したほうがいい。ただし、頻繁に攻撃を回避する、武器攻撃が通用しにくいザコ敵に確実にダメージを与えたいときなどは、攻撃呪文と同様にブレス攻撃が効果的だ（かなり弱いザコならブレス一発で全滅だが、その前にアモンがイーグルダンスで敵を一掃してるはず……）。

味方全員のHPを回復するヒールブレスは、最初のうちはかなりの回復効果を発揮するが、レベルが上がるにつれて最大HPに対する回復の割合が低くなってくる。とくに第二部以降は、いざというときにヒールブレスに頼るのは危険だぞ。

■アモンのイーグルダンス

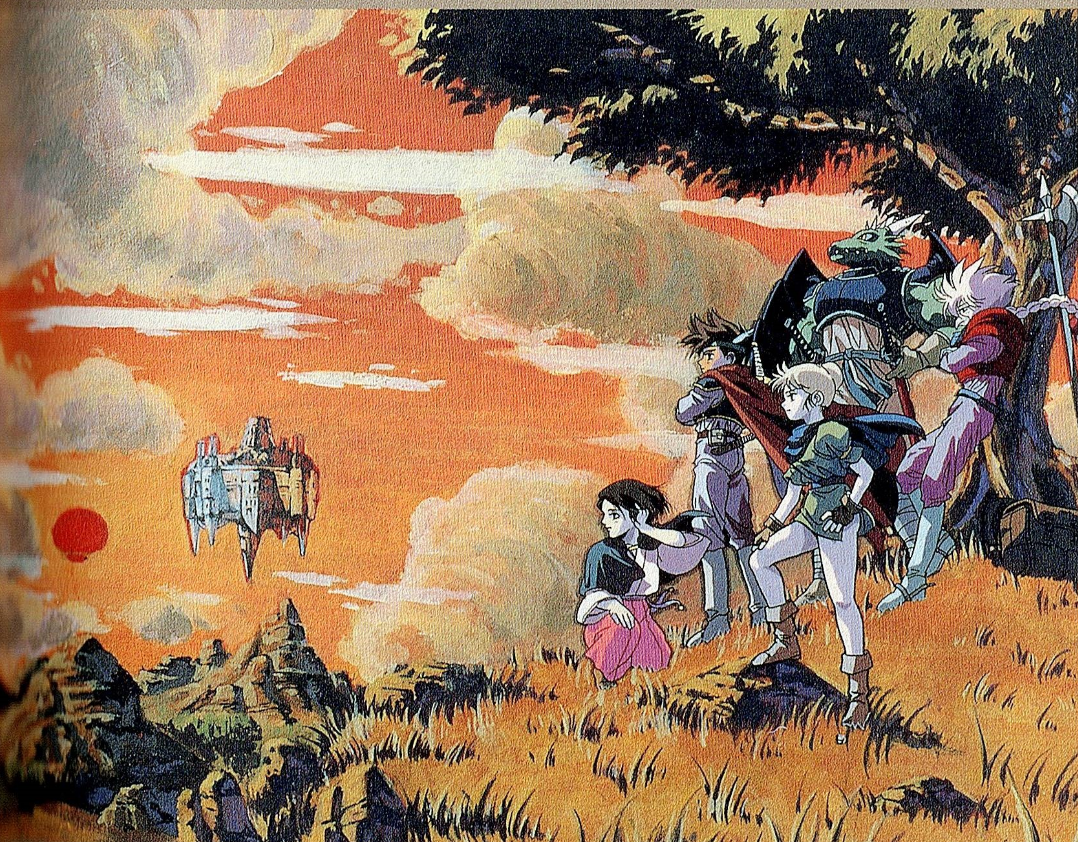
敵が弱い地方を歩くときなどは、敵味方の中でかならず最初に行動できるアモンの特殊能力と、敵全員を攻撃するイーグルダンスで、あっという間に敵を一掃できてラクチンだ。だが、イーグルダンスは敵1体ずつへの攻撃力が半分になってしまうため、はじめて訪れる地方やダンジョンでは、やはり力不足。イーグルダンスを効果的に使うなら、ほかの仲間の集団攻撃呪文などとの連係プレイが大切だ。また、イーグルダンスもいちおう武器攻撃なので、敵に回避される可能性があることも覚えておこう。

■終盤戦の必携回復アイテム

物語も終盤になると、戦闘中のHP回復はとくようミント（40〜50回復）やこうきゅうミント（約200回復）では間に合わない。それでも移動中の回復用としてたくさん買っておくべきだが、とくに対ボス戦用として、入手したごくじょうミント（完全回復）はなるべく節約してストックしておこう。このゲームには、ふつうに使えるフル回復の呪文はないのだ。

ミンキードリンク（味方1人のMP½回復）とミラクルマンゴー（味方1人のHPとMP完全回復）も、なるべく多く持っていたい品だ。貴重なアイテムなので無駄使いはできないが、危なくなったら迷わず使え。これも、対ボス戦用といえる。

逆に、終盤であてにならないのが、きつけのハーブ（気絶回復）。HP1で復活できるが、これではまたすぐにやられてしまう可能性大だ。MPをケチらずに、リザレクションの呪文で復活させよう。



攻略編

新たなる勇者の伝説

●マップ&攻略ガイド●

アルバートオデッセイ外伝
第一部

不滅の皇帝編

ゴブリン族によるカルミレート襲撃事件から10年後……。
ハーピーの森で平和に暮らす人間の少年パイクに、運命の日は訪れた。

1 旅立ちの日 ハーピーの森

起きろよパイク、もう昼だ!!

「ご主人様、そろそろ目を覚まして下さい。お昼になってしまいますよ！」というファティーの声で目覚めるパイク。しかし、いい若いモンが昼まで寝てるなんて、いったいどういう生活をしてるのか？　ま、ハーピーの森の生活のリズムは、それだけのんびりしてるってことなんだろう。

下の部屋ではライアが、パイクの朝食と兼用のお昼ごはんを作っている最中だ。兄のフォルテが帰ってきてから食事にするというので、それまで朝の散歩で時間をつぶそう。



◀そのまま下の部屋へ行こうとすると、ファティーが怒る。パイクとファティーはいつもいっしょなのだ。



▶ファティーを装備しないと、また怒られる。



◀フォルテは朝早くどこかへ出かけたまま、まだ帰ってきていない。お昼ごはんは、フォルテが帰るまでおあずけだ。

人間のパイクも、今ではすっかりハーピーの森の一員

ライアに拾われたパイクが、ハーピーの森に来てからもう10年。長老の話だと、ハーピーたちは以前は人間のことがあまり好きではなかったらしいが、パイクが森に来たことで、人間に対する認識が変わったという。

事実、ハーピーたちと話をしてみると、パイクはもうすっかり森の一員として認められていることがわかる。ひととおりハーピーたちの話を聞いて回ると、そろそろフォルテが家に帰ってきているはずだ。



▲見張りの衛兵に止められてしまい、村はずれの崖や森の外へは、まだ行くことができない。とりあえず、森のみんなに朝のあいさつだ。



▶パイクを強引にジョギングに誘う、ジョギングおじさん。トレーニング大好きの健康おやじだ。



◀飛べないパイクをからかうジョーとレグ。羽根がないんだから、飛べるわけないっつーの!!

▼フォルテがいつの間にか家に帰って、オカズをつまみ食いしていた!!　つまみ食いなんかしたせいか、フォルテはのどが渇いたといいだす。



ハーピーの森





3階

2階



村はずれの崖





フィールドへ

入手可能な装備品

ファティー
プロテクトリング
コットンアーマー※
スモールシールド※
（※長老からもらう）

村はずれの井戸へ

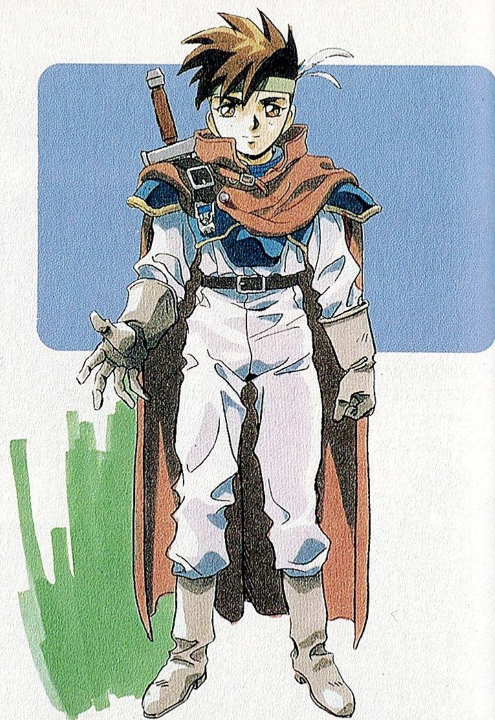
水くみの用事があれば、衛兵は井戸への道を通してくれる。水をくみながらパイクたちは、ライアの誕生日のプレゼントの相談を始めるが、パイクの意見はまったく当てにならない。ともあれ、ハーピーの森のおだやかな一日は、こうして始まろうとしていた……。

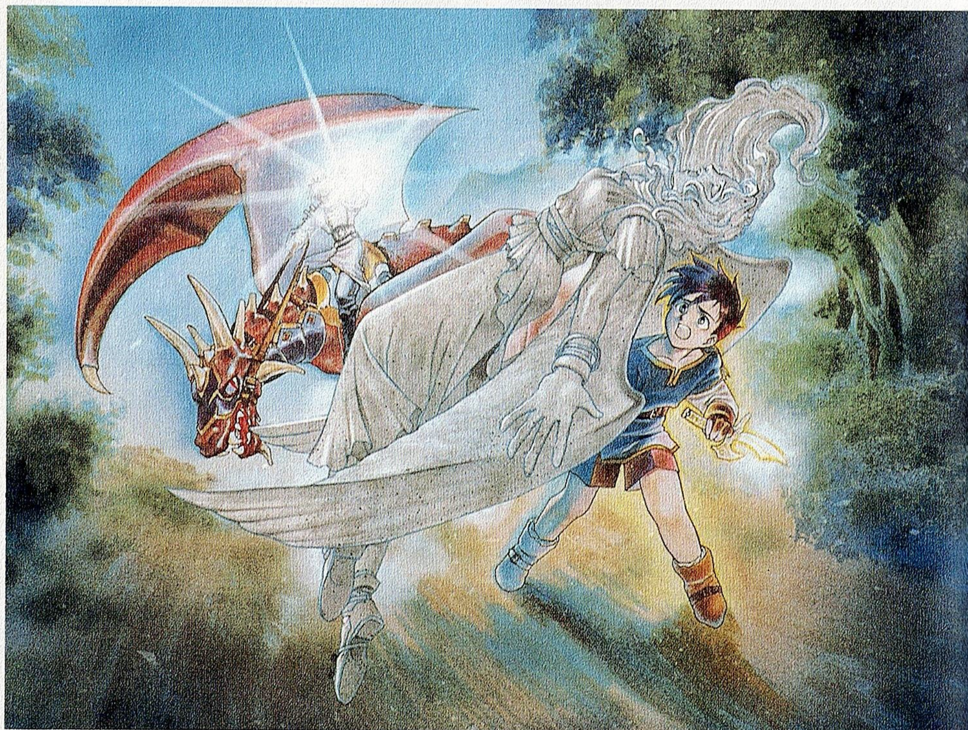


◀村はずれの崖には、守り神として魔晶石が祀られている。さりげないので気づきにくいが、実はポリゴン？



▶短剣の姿とはいえ、ファティーはさすが女の子。女性の気持ちをよくわかってます。



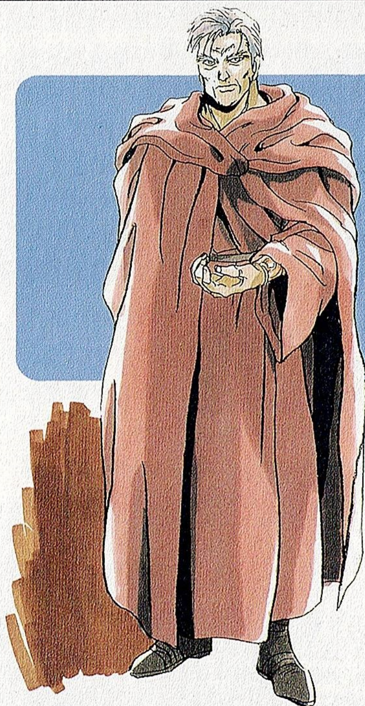


2 謎の老人と強欲商人

カルミレート〜ルーの橋〜山越えの洞窟

パイクの故郷、カルミレートの村

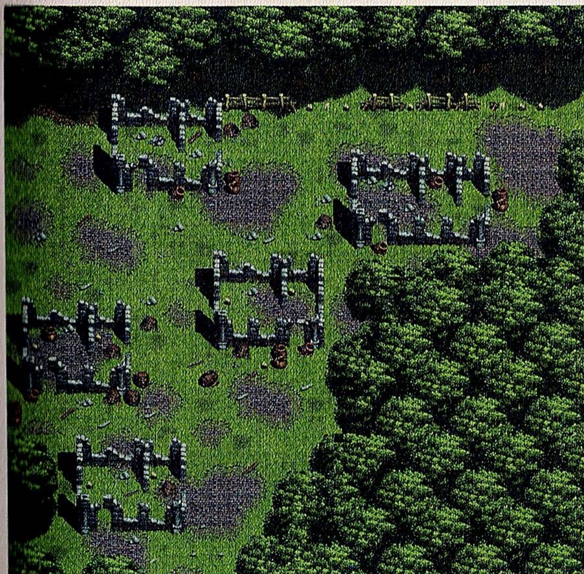
村はずれの井戸で起きた事件がきっかけとなり、パイクの冒険の旅が始まった。ライアの石化を解くには、人間の神官の力が必要なのだ。ハーピーの森を旅立ち、人間の街をめざすパイクは、その途中、廃墟と化した村に立ち寄った。この村こそ、パイクの生れ故郷のカルミレートなのだ。



◀ハーピーの森から北に進むと、カルミレートの廃村が見えてくる。ゲームスタート直後のこのあたりに出現するモンスターは、いちばん弱いコボルドだけだ。

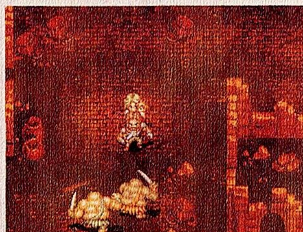
わしは さかし物があるので
これで失礼するよ。

▶パイクはカルミレートの村で、エスタンと名乗る老魔導師と出会う。エスタンは、何かを探して旅を続けているらしいのだが……。



カルミレートの廃村

この村は焼け落ちた住居ばかりで、エスタンとの出会い以外、とくに重要なものはない。HPの回復もセーブもできないので、手持ちの回復アイテムは大切に使おう。



▲10年前の襲撃事件で、パイクの両親はここで命を落とした。

旅の商人ルーとの出会い

カルミレートを出て、さらに北をめざすパイクは、橋の上でコボルドに襲われている半獣人の少女ルーを助けるはめに……。心の準備もできないうちに無理やり戦わされてしまうのだが、敵はコボルド２匹だけなので楽勝だ。

戦闘終了後、ルーが店を開いてアイテムを売ってくれるのだが、値段がちょっと……。どうしても回復アイテムが欲しければしょうがないけど、あまり無駄遣いはしないほうがいいぞ。世界中の人を幸せにするのが夢だなんて、言うことは立派なんだけど。



◀愛と正義の行商人などと自分で言ってしまうあたりが、何だかうさんくさい……。



▶ルーはパイクの質問に答えて、ギガールの街へ行けと教えてくれる。ギガールの街なら、人間の神官についての情報が何か得られるだろうか？



◀北に進んでいくと、川にかかる橋が見えてくる。橋を渡ろうとすると……。



▶パイクに助けを求めるルー。返事もしないうちに、パイクはコボルドの前に押し出されてしまう。

ルーの店（道具屋）



とくようミント	40
こうきゅうミント	100
やすらぎのハーブ	30
ピンクのルージュ	80

捕らわれ（？）の妖精

ルーは、橋から北に進めばギガールの街があると教えてくれたが、北への道は大岩でふさがれていて通れない。しかたがないので、この辺りをうろうろしてみると、川のほとりに流れ着いた２個のビンを発見!!

ビンの中身は、このさきのゴブリンの洞窟に捕まっている妖精が書いた、助けを求める手紙だ。



◀北の道をふさぐポリゴンの岩。近くを歩き回ると、岩の角度がグリグリ変わるぞ。



▶ただし、あまり大岩の近くをうろつくと、ギガール側の強いモンスターが出現するので注意!!



◀ギガールへ行くには、ほかの道を探さなければならない。大岩から西の方角に、山越えの洞窟の入口がある。



▶洞窟の奥で、捕らわれの妖精が助けを待っているらしい!!　手紙の陽気な文面がちょっと気になるけど…。

山越えの洞窟

ここまでのフィールド上ではモンスターは1匹ずつしか出現しなかったが、この洞窟から2匹以上が同時に出現するようになる。敵は弱いがクリティカルヒットには注意。

秘密の抜け道





ギガール方面出口

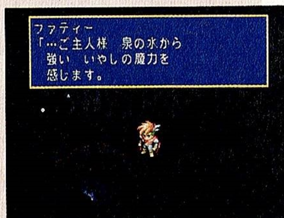




入口



▲洞窟内に横たわる白骨やまだ新しい死体は、冒険者のなれの果てか？



▲なんといっても回復の泉があるのがうれしい。泉の水を飲めばHP・MPフル回復だ。

3 恋する歌姫

ギガール〜エカの家〜チェストリア

ギガールの街で情報収集

山越えの洞窟を通り抜けると、ギガールの街はもう目と鼻のさきだ。ギガールの街によらずに、そのまま西へ行こうとしても、ファティーに止められてしまうので素通りはできない。とにかく街に入って、人の話を聞こう。しかし、ライアを救える神官について、これといった情報はないみたい。



◀街のそばに小さな家があるが、訪ねても今は誰もいないらしく、家の中には入れない。



▶ギガールの街を無視して、西へ行こうとしてもダメ。またファティーからお小言をいただいちゃいました。



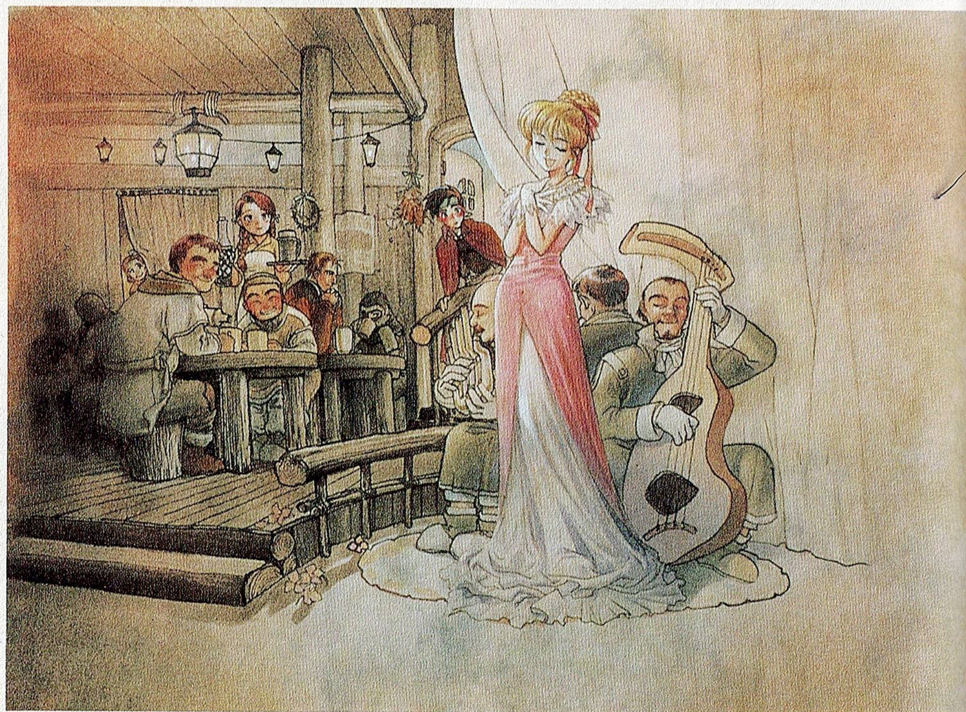
◀いったん街の中に入ると、またファティーに止められて外に出してもらえない。



▶ギガールの街の中にも、魔晶石が祀られている。



◀3ゴートで情報を教えてくれる男。あまりにくだらないので、ネタ切れになるまで話を聞く価値あり!!

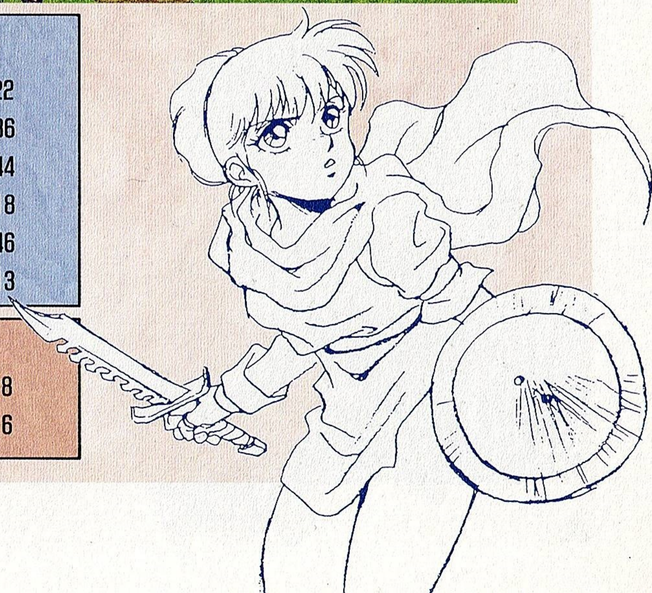


ギガールの街



武器屋	
ショートソード	22
ロングソード	36
ダーツ	44
コットンアーマー	18
うたひめのドレス	46
ラージシールド	13

道具屋	
とくようミント	8
やすらぎのハーブ	6



大人気!!　酒場のアイドル

ファティーに言わせると、酒場での情報収集なんかがセオリーだそうである。酒場の中は、歌姫の出番を待つお客さんで超満員だ。酒が飲めないのに、歌姫が見たくて酒場に通ってるヤツまでいたりする。やがてショーが始まり、歌姫にじっと見つめられて、でれ～っとなってしまうパイクであった。



▲酒場は歌姫人気で大繁盛!!　ほとんどのお客は、歌姫の歌を聞くためにこの店に来ているのだ。



◀何がファティーの気分を害したのか？　ショーが終わると、こんなところにいるのは時間の無駄とか言って、少々ご機嫌ナナメ。



▶酒場の客に話を聞いても、人間の神官について決定的な情報は得られない。しかたなく店の外に出ると、なにやら街の様子がヘン？



だてに苦労はしてへんで!!　ルーの秘密兵器&必殺技!!

●スパイラル・パンチング・グローブ

巨大なグローブをバネの力で打ち出し、強烈なパンチ攻撃!!　ルーはこのマシンを、民家の2階に無断で取り付けてしまったらしい。イベント後、ルーがさっさといなくなってしまったのは、民家の弁償を恐れたからとの説もある。



◀こんなでかいモノを、いったいどうやって持ち歩いていたのか。ルーがしょってる荷物は、異次元ポ○ット？

●おそるべし、お札ハリケーン!!

魔法封じのお札を大量に使って敵の魔法を使えなくする、ルーの必殺技!!　アニメーションのエフェクトも、「お札ハリケーン!!」という声もバッチリ入っているのに、これがなんと、ただのハッタリだなんて……。



▶ハデハデの必殺技だが、実は大ウソ。これにひっかかるベルナードって、もしかしてただのマヌ○なのでは……。

エカの家でたらふくシチュー

戦えなくなったベルナードを追いつめようと、歌姫が近づいたその瞬間!! 謎の女が乗るワイヴァーンが急降下してきてベルナードを救出、ワイヴァーンにつぶされそうになった歌姫を、パイクは間一髪で助ける。

歌姫の命の恩人となったパイクは、お礼に彼女の家に招待され、シチューをごちそうしてもらうことに。「テーブルについて待っててね」って言うから、そのとおりにして待ってても、なかなかシチューができない……。



◀家の前で自己紹介。歌姫の名前はエカだ。エカは、すでにファティーの存在にも気づいていて、なかなかスルドイ。



▶エカは台所で料理を始めるが、ぼけ〜っと待っていてもシチューは出てこない。う〜、ハラ減ったよぉ。

チェストリアを経由して、神官のいるソラスの街へ!!

パイクが旅に出た事情をエカに話すと、ソラスの街にいる神官長コーラスなら、ライアの石化を治せそうだという。

エカの亡くなった両親がソラスの街の神官だったので、彼女もコーラスのことは両親から聞いて知っていたのだ。ソラスの街は、西にあるチェストリアの街のさらに南西の方角だ。エカが同行してくれることになり、2人連れの旅が始まる。



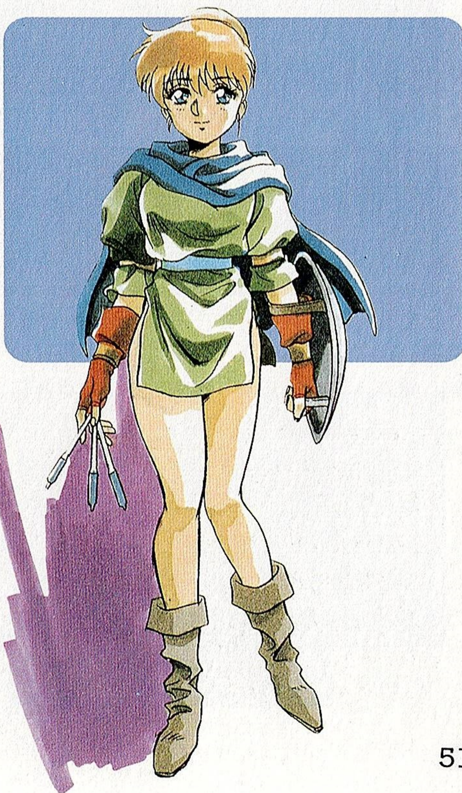
◀ソラスの街をめざして出発!! とりあえず西へ進んで、チェストリアの街がつぎの目的地だ。



▶エカが仲間になり、戦闘はぐ〜んと楽になる。リカバリィが使えるのでHP回復は安心だし、いざというときはエアーアローの呪文が強力!!



◀イベント後のギガールの街。ただの通行人だと思ってたけど、このミレッタさんは実はエカの知り合いだったりする。



チェストリアの街



チェストリアの街は、今はまだソラスの街への単なる中継地点にすぎない。とはいえ、宿屋があるのはありがたいし、武器屋では新しい装備も売られている。

チェストリア城へ





サーカステント建設予定地

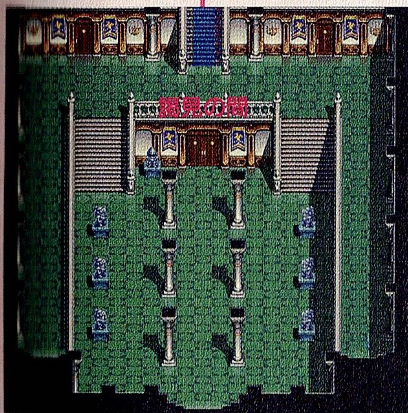
武器屋	
シミター	46
ダーツ	44
レザーアーマー	48
うたひめのドレス	46
ラージシールド	13

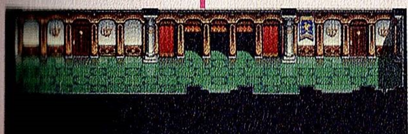
道具屋	
とくようミント	8
やすらぎのハーブ	6
さるぐつわ	16

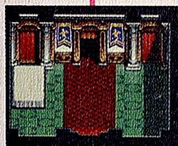
入手可能な装備品(街・城)
ボーラ
フォースリング
アミュレット
よそいきのふく
ふだんぎ
はやてのブーツ
ほしのブローチ

チェストリア城

王女の寝室







地下牢



チェストリアの街へ

とりあえずチェストリアを見物

今のところ、チェストリアの街には重要なイベントなどはとくにない。街や城をひととおり見て回って、人の話だけでも聞いておくことにしよう。



◀どんなことでもピタリと当たる!! 的中率バツグンの占い師エマは、店の前に行列ができるほどの大人気。



▶サーカステントの建設予定地なんてのもあるが、今はまだ立入禁止だ。サーカスが始まるのは、いつなのかな?



◀この街では変わったおまじないがはやっていて、つぼの中に入れたアイテムがなくなると願い事がかなう……らしい。つぼを調べるのは悪い気もするけど、ゴメンナサイ!!

このお方がエララ王女様

ゴート王国の名のもとに統合された現在の人間世界において、ここチェストリアは特別な街だ。ゴート以外の王家の血を引くエララ王女によって治められる、国のような街なのである。街の人々の幸せをいちばんに願う彼女の優しい心は、絶大な支持を受けている。



◀じっさいには市長のような役割だが、人々のエララ王女に対する尊敬と信頼には、それ以上のものがある。

ソラスの街



ソラスの教会へ





武器屋	
カトラス	54
オオカミのツメ	50
ハードレザー	62
ラージシールド	13
タートルシェル	40

道具屋	
とくようミント	8
コカトリスのキバ	10
やすらぎのハーブ	6
バンシーのなみだ	12
さるぐつわ	16
アレフのおふだ	70



◀エカは父親からソラスのことは聞かされていたが、訪れるのはこれが初めて。



◀かつてのいまわしい事件の記憶…。今なおフロンティア伯爵は恐怖の代名詞だ。

4 黒髪の神官

ソラス～フロンティアの古城

神官コーラスの娘、レオス

ソラスに着いたパイクたちは、神官コーラスに会うために教会を訪ねたが、見習い神官の話から、コーラスがすでに故人であることを知る。だがコーラスには、彼に匹敵する魔法の力を持つ娘がいるらしい。

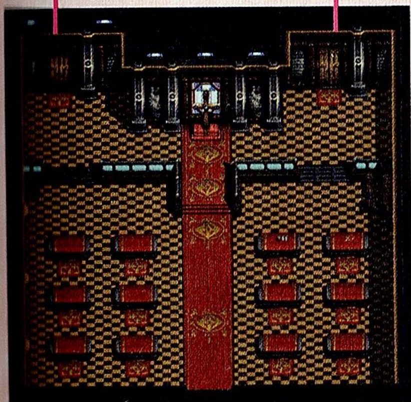


◀金髪の子がエミリーで、もう1人がミア。2人の性格は正反対だが、息もピッタリの絶妙コンビだ。

ソラスの教会

来客用寝室

石化された人たちが収容されている部屋





ソラスの街へ

石化を治す方法は……？

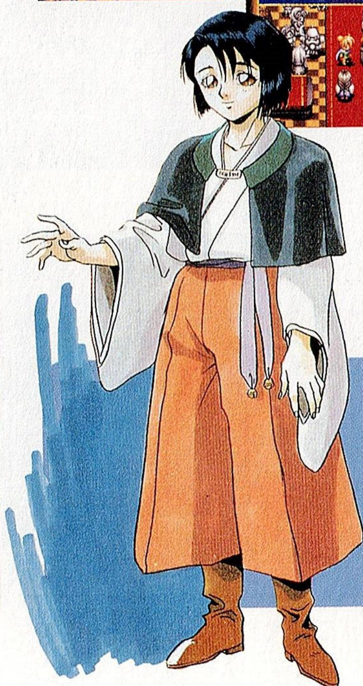
外出から戻ったレオスにパイクたちは事情を話すが、レオスにはライアの石化を解く力はないという。唯一の望みは、ゴートの街に来ているという、勇者ガイの力を借りることだ。パイクたちは明日の出発に備えて、今夜は教会に泊めてもらうことになった。



◀石化の魔力が強すぎて、レオスには治せない。なんと、犬まで石にされてるぞ。

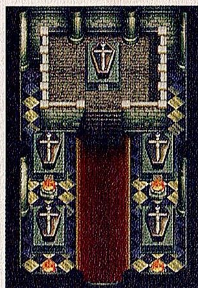


▲石化を解く方法を探していたキニスが、朗報をもたらす。勇者ガイの強力な魔力なら、なんとかなるかも。



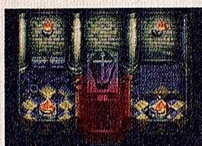
フロンディアの古城

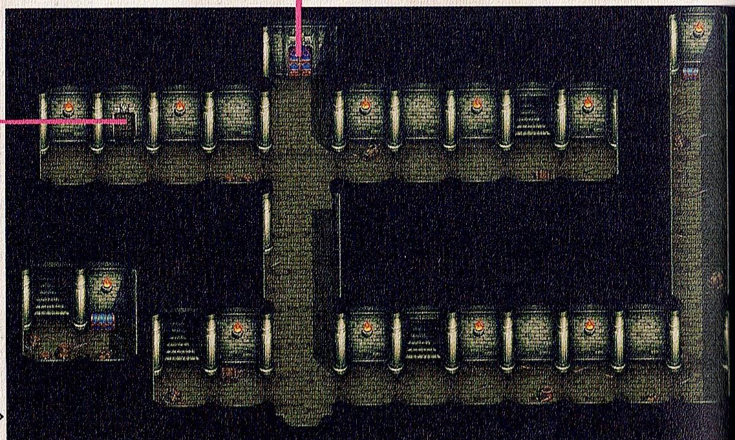




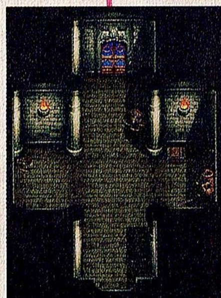
◀フロンディアが封印されていた部屋

パイクたちが教会に泊めてもらった夜、ソラスの街に異変が……。夜の街のイベント後、レオスが仲間に加わり、パーティーは自動的にフロンディアの古城へと移動する。





1階

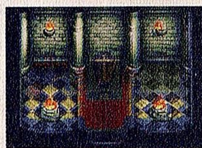


入口

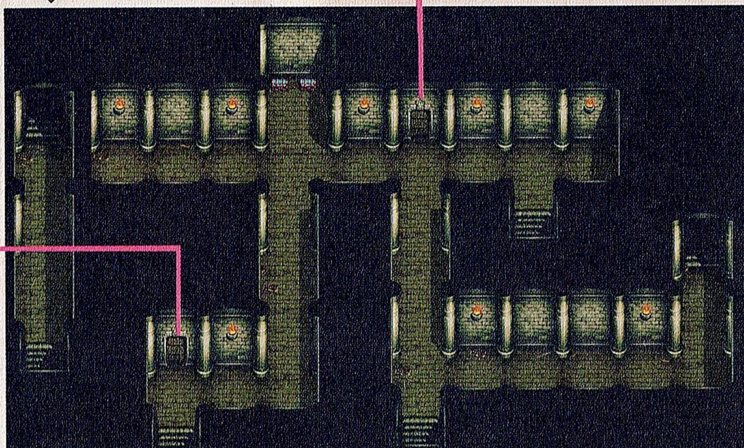
フロンディアの古城の中に入れるのは、このイベントのときだけだ。つぼや宝箱の中身を取り忘れないように。

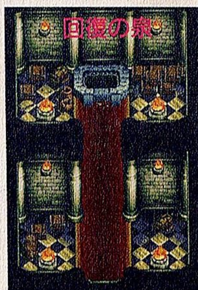




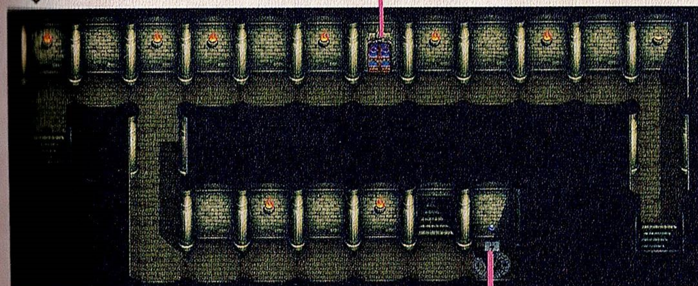


2階





3階



賢者の水晶

フロンティアの間

4階



古城の最上階でフロンディア伯爵と対決!!

復活したフロンディア伯爵が、まず真っ先に考えたのは、神官コーラスへの復讐だった。だが、すでにコーラスがこの世にいないことを知ると、その復讐の念は娘のレオスに向けられた。

今まさに、かつてコーラスとフロンディア伯爵が戦ったその場所で、十数年前の死闘が再現されようとしているのだ。フロンディア伯爵を倒し、因縁の戦いに終止符を打て!!



◀レッサーヴァンパイアと化した人々を正気に戻すには、伯爵を倒す以外に方法はない。伯爵が待つ最上階をめざせ!!



▶フロンディアの封印はなぜ破れたのか？　伯爵の口から、復活の秘密が語られる。

カッコいいセリフの応酬、レオスVSフロンディア!!

戦闘開始前、レオスとフロンディア伯爵との間でやりとりされるセリフは、このゲームの中でも5本の指に入るほどカッコいい!!　レオスの「私には、彼らの心の涙が見えました」ってのが最高。フロンディアの「同じだな、コーラスのときと。私の質問も、おまえの答も……」もシブイっす。



◀しびれる会話イベントはほかにもいろいろあるが、本書では勝手な判断でこのシーンに金メダルあげちゃう!!



5 竜人族は天に吠える

ソラス〜竜人のほこら

ソラスの街は救われた!!

フロンディアの古城からソラスに生還したレオスたちは、ミアとエミリーの出迎えを受ける。そして教会の祭壇には、キニスの無事な姿があった。神官修行中のミアとエミリーだけで、前夜のレッサーヴァンパイア騒ぎをなんとか収拾できたのは、あの行商人ルーが売りつけていった薬のおかげらしい。



◀レオスは、街に残ったキニスはもう生きてはいまいと覚悟していたのだが……。



▶自分たちの活躍を自慢するエミリー。本当は、ルーの薬で街の人たちを眠らせてしまったのだ。

勇者ガイのいるゴートの街へ!!

ゴートの街へは、キニスも同行する予定だったのだが、レッサーヴァンパイアにされかけたため体調がすぐれない。キニスは、ミアとエミリーの教育係としてソラスに残り、レオスだけがパイクたちとともにゴートの街へ向かうことになった。



◀キニスが街に残ると聞き、がっかりするエミリー。キニスはミアたちをビシビシ鍛えてやるといって大はりきり!!



▶あらためてレオスが仲間になり、3人でゴートの街へ。勇者ガイに会って、石にされたライアやソラスの人々を救ってもらうのだ。

いきだおれの竜人族

ゴートへ向けて出発しようとしたパイクたちは、街の入口で倒れている竜人ガラドを発見する。彼は、はやり病に冒された竜人族を救ってもらうため、神官のレオスに会いに来たという。そのレオスが目の前にいることに気づかぬまま、息絶えるガラド……!!



◀強靭な生命力を誇る竜人族は、病気知らずで有名だ。その竜人族がはやり病にかかるとは、不可解なことだ。



▶そういえばソラスにも、竜人族の病気の話をしてる人がいたっけ。とにかく、竜人のほこらへ行って確かめなければ!!

ソラスに平和はもどったが、さみしい少女がひとり……

フロンディア伯爵は倒れ、レッサーヴァンパイアにされた人々もみんなもとに戻って、めでたしめでたし。

だが1人だけ、あの夜の事件のショックから立ち直れないカーシャが、とってもかわいそう……。



◀もともと短いセリフしかなかったのが、イベント後は何もしゃべらなくなってしまう。それでもなお、教会の前から離れられないなんて、ちょっと悲しすぎる。

竜人のほこらをめざせ!!

竜人のほこらは、ゴートの街へ行く途中にある。ほこらを素通りして、そのままゴートまで歩いて行けてしまうが、竜人族のイベントを解決せずにゴートに直行しても、何も起きないのでお話が進まない。

また、レオスが仲間になる前でも、竜人のほこらに来ることはできる（ソラスの教会にわざと寄らない）。でも、レオスが同行していないと、ほこらの中には入れないのだ。

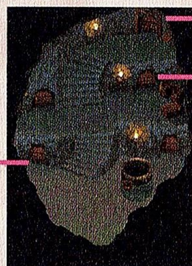


◀ソラスを出発してフロンディアの古城を通りすぎ、その先の橋を渡ったところに竜人のほこらがある。



▶はやり病に冒された竜人族は、自分たちを外界から隔離し、レオスの助けを待ちわびている。

竜人のほこら





入手可能な装備品
プロテクトリング

病知らずの竜人族をむしばむ恐怖の伝染病

ほこらに入ると、竜人の1人がレオスたちを長老の家に案内してくれるが、すでに彼も病に冒されていて途中で倒れてしまう。

すぐに長老の家に行かないで、竜人たちの話を聞いて回ってみてもいい。病に倒れた竜人の家族たちは、ワラにもすがる思いだ。ついでに、つぼの中身も調べられるが、竜人たちが大変なときに、ちょっと気が引けるね。

長老の家を訪ねると、レオスたちはさっそくホールへと案内される。



◀案内役の竜人が倒れたあとは自由に行動できるが、洞窟の外には出られない。



▶竜人のほこらでは、つぼ以外のモノにもアイテムが隠されているかも……。いろんなところを調べてみよう。



◀竜人のほこらに宿屋はないが、長老の家に賢者の水晶があるのでセーブは可能だ。



▶竜人族の長老に会うレオスたち。病気の竜人たちはホールに集められ、レオスの治療を待っている。

ぼ〜っと見てるか、手伝うか？

竜人たちの病状は悪化しており、一刻の猶予も許されない。レオスが調合した薬を、かいがいしく竜人たちに飲ませて回るエカ。２人を手伝うかどうかは自由だが、人情としては、ただ見てるだけってのはどうかと思うぞ。



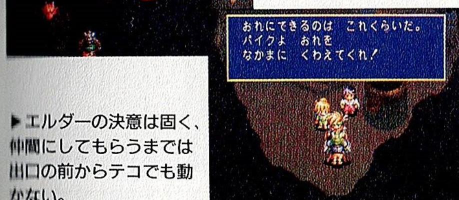
◀手伝わなくてもゲームの進行上不利になるようなことは何もないが、「見てる」を選ぶとどうも後味が悪い。ここはやはり、「手伝う」をおすすめする。

新たな仲間、エルダー

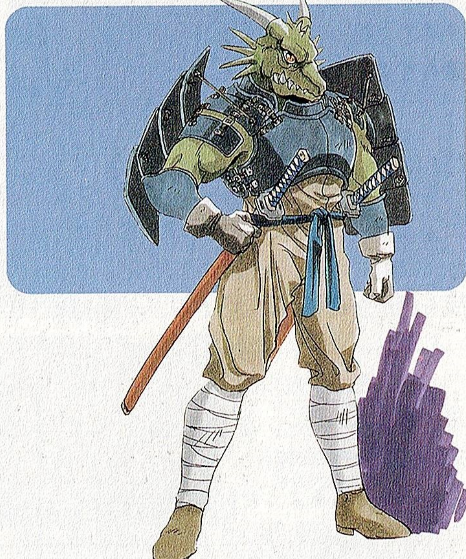
竜人族を救い、ほこらの外に出ようとするパイクたちの前に、エルダーと名乗る竜人が立ちふさがる。彼は、妹を病気から救ってもらった恩義から、仲間にしてほしいという。

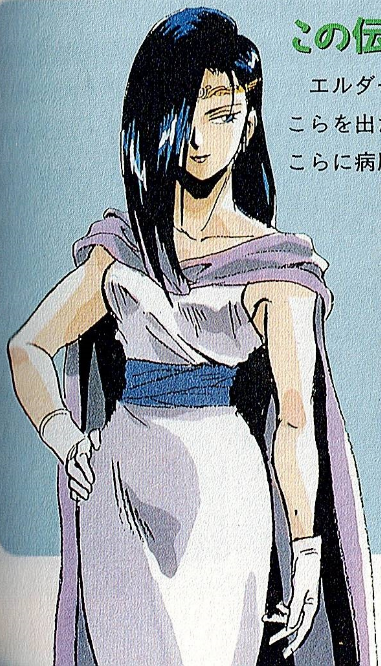


◀竜人たちに薬を飲ませ終わったとき、ホールに飛び込んでくる竜人がいる。彼がエルダーだ。



▶エルダーの決意は固く、仲間にしてもらうまでは出口の前からテコでも動かない。





この伝染病さわぎの真相は？

エルダーを仲間に加え、いよいよゴートの街へ!!　だが、ほこらを出たパイクたちは、あるイベントに遭遇する。竜人のほこらに病原菌を放ち、彼らを絶滅させようとした真犯人は…？



◀ギガールではワイヴァーンを駆って現れ、窮地に追い込まれたベルナードを救った。



▶その見境のない短絡的な行動は、封印されていたフロンディア伯爵を復活させてしまった。

ゴートの街を襲う盗賊団

パイクたちは、ようやくゴートへやってきたが、なんだか街の様子が変だ。大陸一の街のはずなのに、人の姿がまったくない……。と、そこへ現れたのが、おおぜいの部下を引き連れた悪人ヅラの大男!!　パイクたちを蹴散らすようにして、彼らは去っていった。



◀竜人のほこらから道なりに北に進めば、すぐにゴートの街が見えてくる。



▶見るからに悪党といった感じの連中。親分から手下まで全員同じヘアスタイル。

とりあえずゴートの街を見て回れ

大男たちが去ると、街は活気を取り戻す。街の人の話によると、さっきの大男は名前をバラン・シーザーといい、最近この辺りを荒らし回っているとか。ゴート騎士団も歯が立たないというから、かなり強いヤツらしい。

◀石化の治療法を求めて旅をしてきたが、この街も問題を抱えているらしい。

しかし、さすが大陸一の街。各地からの旅行者も多いらしく、土産物も菓子から時計までいろいろあるようだ。



◀街のカジノでは、平和ボケした人たちがギャンブルざんまい!!



▶ラドリア術師団と戦っている老魔導師がいる、なんて噂もある。

少年騎士チャイとダーナ隊長

ゴート城の手前でパイクたちは、城から出て来た若い騎士たちに取り囲まれてしまう。どうやら、バランの一味と間違えたようだ。しかし、あとからダーナ隊長も現れて、誤解はすぐに解ける。このイベント後、ゴート城は出入り自由だ。



◀チャイのはやとちりで、包囲されてしまったパイクたち。ち、違うってば!!



▶ダーナは部下の非礼をわび、パイクたちをゴート城に招待してくれる。

かつての義賊も今では……

ゴート騎士団は現在、バランの盗賊団と交戦中だ。バランも以前は義賊として知られ、彼にあこがれる女性も少なくなかったようだ。そのバランが今のように変わってしまったのは、魔剣マッドライカーを手にしてからのことだという。



◀女の人の命を救ったりして、けっこう正義の盗賊をしていたのだが……。



▶顔はコワイが、女性には人気があった。今でもバランへの想いを断ち切れない人も。

勇者ガイのパーティー

キニスが調べてきてくれたとおり、勇者ガイの一行がゴート城に滞在していた。だが、勇者アルバートの血を引くガイにも、例の石化を解く力はないという。石にされた人たちを救う方法は、石化の魔力の源である「不滅の皇帝ラドリア」を倒す以外にない。





◀ガイの力でも、ライアの石化は治せない。しかし、ガイの魔法剣カーナブレードで、ラドリアは倒せるという。



▶老魔導師バルトが、パイクたちに「三兄妹の伝説」を語る。魔導師たちの間では有名な伝説である。

女傭兵シルバーヴィクスン

ガイたちがゴート王に呼ばれて部屋を出ていき、残されたパイクたちは、これからどうするべきかを相談する。自分たちにも、何かガイたちの役に立てることがあるはずだ!!

そして、ガイたちを追って国王の間へ行ったパイクたちは、バランの砦攻略戦への参加を王より依頼され、女３人の傭兵パーティー、シルバーヴィクスンを紹介される。



◀ゴート王も、ラドリアのことでは頭を痛めているが、目下の問題は、ゴートの街を襲う盗賊団の討伐だ。



▶パイクたちと共同で作戦にあたるシルバーヴィクスン。だが、クリスとエメには、パイクたちが気にいらない様子だ。

「いい体してますよ」って、そんな意味じゃないって…

セラミスは、ガイのパーティーの一員というい役をもらいながら、まじめすぎる性格が災いして、けっこうボケ……。まず、一発目のセリフの「みんないい体してますよ」ってのがマズかった。セラミスは自分の考えを正直に言っただけなのだが、おかげでエカから変態みたいに言われちゃって、とても気の毒である。



◀「いい体=いやらしい」と直結するエカの反応もすごい。「気をつけてレオスさん」は笑える!!



▶真っ赤になってしまうセラミス。人からオモチャにされやすい、損な性格だ。

ゴートの街

ゴートの城へ





武器屋	
ブロードソード	66
チャクラム	63
イーグルダガー	90
リングメイル	70
しろのほうい	68
カイトシールド	44
タートルシェル	40

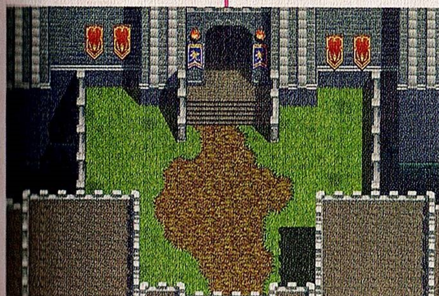
道具屋	
とくようミント	8
こうきゅうミント	20
コカトリスのキバ	10
やすらぎのハーブ	6
バンシーのなみだ	12
たびびとのつばさ	20
キャンプセット	40

入手可能な装備品(城)

- スプリントメイル
- イーリーのゆびわ
- ホーリーシンボル※
- バスタードソード※
- ナイトのうでわ　※
- ほしのブローチ　※
- やなぎば　※

(※バランの砦攻略後)

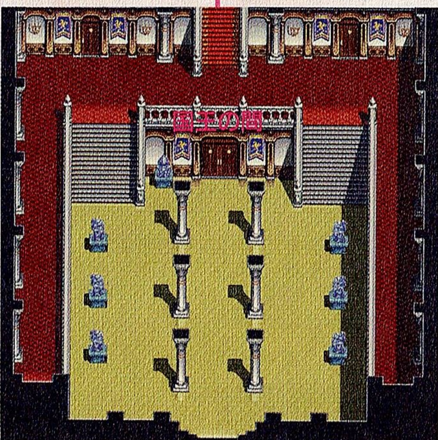
ゴート城



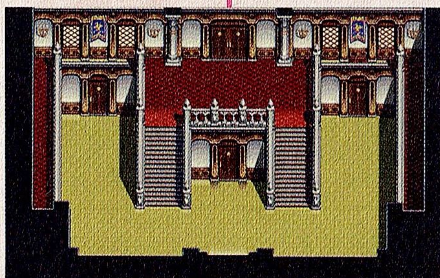
ガイたちの部屋　王の寝室

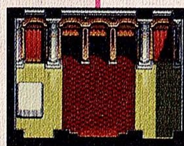


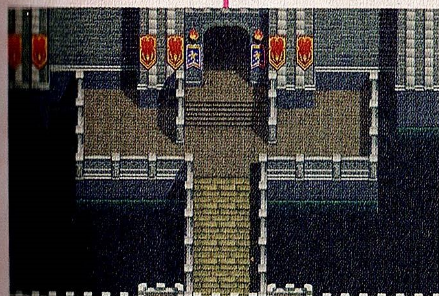












ゴートの街へ

人質救出作戦開始!!

バランの砦には、すでにダーナたちやシルバーヴィクスンが集結しており、パイクたちの到着を待って作戦が開始された。

オトリ役のガイたちとゴート騎士団は、砦の正門前にバランと手下どもを引きつけている。この間に、パイクたちとシルバーヴィクスンが砦の内部に潜入し、人質を助け出すのだ。



◀ゴートの街の南西の森の奥深くに、バランの砦はある。森の入口に気づかずに通りすぎてしまうこともあるので注意。



▶シルバーヴィクスンとパイクたちは別行動を取り、それぞれ砦の左側と右側から内部に忍びこむ。

すべての人質を救出せよ!!

人質にされた街の人たちは、砦内部の小部屋に閉じ込められている。全部の小部屋を回って、人質を解放しよう。戦闘面では、スカウトの回避率が高く、クリティカルヒットを連発してくることがあるので、手加減しないこと。バランのぶかは弱いので楽勝だ。



◀シルバーヴィクスンが先回りしていることも。クリスとエメからは、ほとんどジャマ者あつかい。



▶小部屋の人質をひととおり逃がすと、ファティーが「砦の北側から強い力を感じる」と言いだす。



謎の女魔導師、ノーマ登場!!

北側の部屋の扉の封印を解き、中に入ったシルバーヴィクスンとパイクたちは、そこでノーマと名乗る女魔導師と遭遇。だがノーマは、パイクに興味を示しただけで、さっさとテレポートで姿を消してしまう。しかし、これで人質はすべて救出した。あとは、パイクたちも脱出するだけなのだが……。

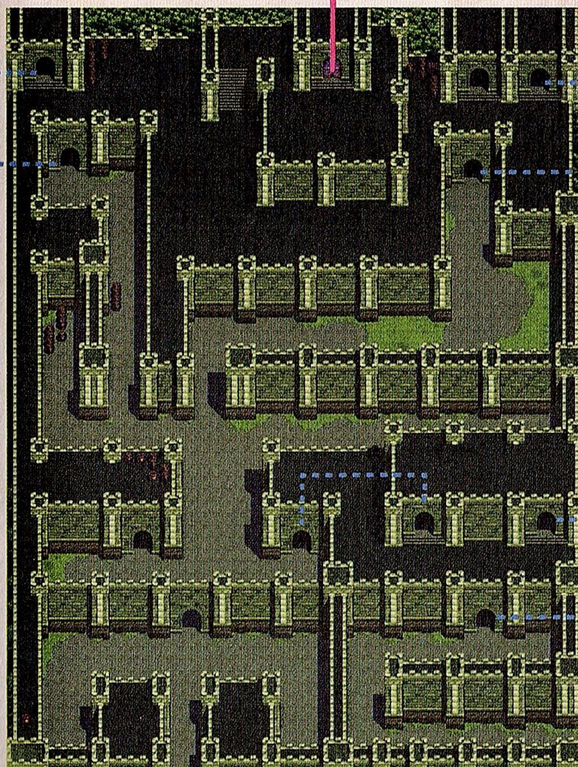


◀またまた、シルバーヴィクスンが先回り。このイベントが始まるまで、北の部屋には入れない。



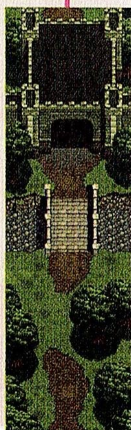
▶ノーマは、クリスたちには目もくれず、パイクから感じる「力」に関心を示す。

バランの砦





▲砦のメインマップは１階部分と２階部分に分かれており、内部通路を通って上下の階を行き来できる。



入手可能な装備品
- バスタードソード
- アミュレット
- ホーリーシンボル

8 あの空の雲のように

ゴート～ウェラン～トゥワラ

復讐に燃える氷の貴公子

バランの砦攻略後、ガイたちとゴート騎士団は西の大陸に向かうことになった。ラドリアの浮遊城が出現したとの知らせが届いたのだ。一方、パイクたちとシルバーヴィクスンは、作戦結果の報告のためにゴートの街に戻るよう、ダーナから命令を受ける。だが、街に戻ったパイクたちを待っていたのは……？



◀腹心のラチェスタを倒され、パイクたちを仇と狙うベルナード!!



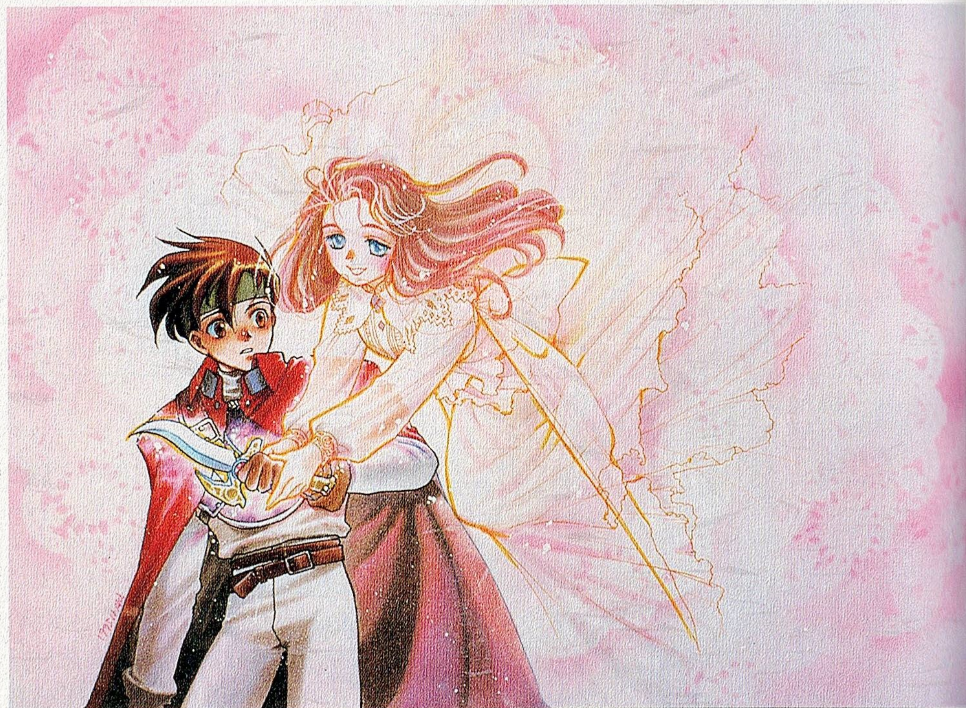
▶絶体絶命!!　ベルナードの怒りの魔法攻撃の前に、パイクたちは手も足も出ない。

魔法の短剣ファティーの秘密

カルミレートで出会った老魔導師エスタンが捜し求めていたもの。それは、今までパイクの危機をなんども救ってくれた短剣ファティーのことだった。だが、限界を越えた力を使ってしまったファティーは……。



◀ファティーが世界の命運を握るとは、どういう意味なのか？「ファティーを決して手放すな」とパイクに言い残し、エスタンは去る。



ゴート王に作戦成功を報告

ゴート王からもらえるほうびは、「武器」か「何でもいい」かを選べるが、入手できるものはどちらでも同じなので悩む必要はない。そして、今回の作戦で実力を証明したパイクたちは、ラドリア討伐への協力を依頼される。浮遊城が現れた西の大陸へ行くには、獣人の村トゥワラから船に乗らなければならない。



◀敗れたバランとともに、魔剣マッドライカーも消えてしまったのは気がかりだが、とにかく、これで盗賊団の脅威はなくなった。



▶ゴート王の許可があれば、城内にある宝物の部屋へ自由に入ることができる。

鳥人の村、ウェラン

トゥワラをめざすパイクたちは、その途中にあるウェランの村でチャイと再会した。チャイは、パイクたちを西の大陸に案内するため、トゥワラの村で待っていたらしい。だが、鳥人族と獣人族の間にお互いが攻めこんでくるという噂が広まり、一触即発の状況にあるため、船を出してもらえないという。



◀ゴートの街から南下し、橋を渡って西へ。ハーピーの森のように樹上生活を営む村なので、外見はただの森だ。



▶船が出ないので途方に暮れるチャイ。鳥人族と獣人族の間の問題を解決しないかぎり、西の大陸へは渡れない。

サブシナリオ《ドリスばあさんを捜せ!!》

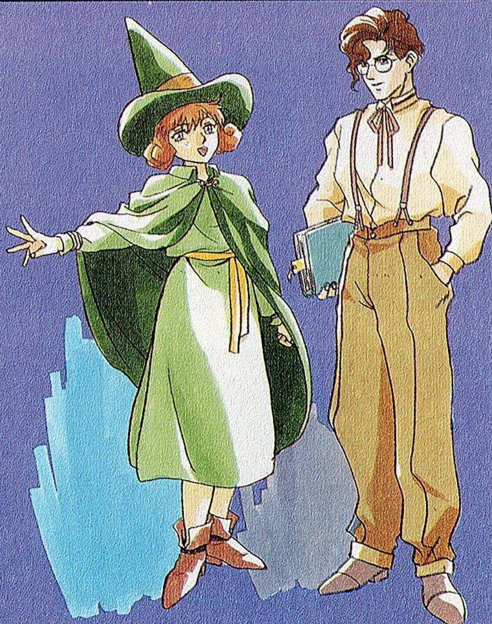
ゴートの街がある大陸のどこかに、ひとつの洞窟がある。ここに、1人の少女が住んでいるのだが……？　また、彼女とつながりのある人物が、どこかの街か村にいるはずだ。2人の関係がわかれば、あとはカンタン。お使いみたいなイベントなので、速攻でクリアできる。



◀洞窟は、かなり秘境っぽいところにあるが、そのつもりで捜せば、すぐ見つかるはずだ。



▶どこかで、それらしいじいさんに会ったことがあるのでは？

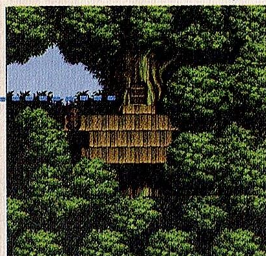


ウェランの村

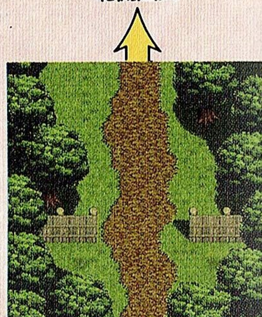
この村に宿屋はないが、長老の家を訪ねれば無料で宿泊できる。

武器屋	
ファルシオン	92
フランシスカ	82
こてつ	83
スプリントメイル	88
バンデッドメイル	114
ラウンドシールド	62
バックラー	60

4階



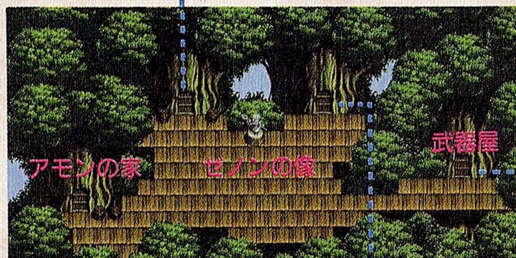
北側出口



3階



2階





道具屋	
とくようミント	8
コカトリスのキバ	10
やすらぎのハーブ	6
バンシーのなみだ	12
さるぐつわ	16

美しき鳥人!! だが実は?

ウェランに住む鳥人たちの話を聞くと、鳥人たちは、獣人族からかなり悪質な嫌がらせを受けているらしい。鳥人たちが怒るのも当然だ。その中でただ1人、森の最上階で出会った美しい鳥人だけは、「人の噂など、あてにならない」とクールな姿勢。



◀「みんな、あの空を流れる雲のように、思うがままに生きればいいのよ」。おお、なんとビューティフル!! でもホントはオ・ト・コ?



獣人の村トゥワラへ!!

つぎはトゥワラの村を訪ねて、獣人たちの話も聞いてみよう。やはり獣人たちも、鳥人族からひどい嫌がらせをされているようだ。このままでは、鳥人と獣人との間の戦いは避けられそうにない。鳥人族と獣人族は、いずれも優秀な戦士のいる部族。両者が戦えば、おたがいが滅びてしまいかねない!!



◀ウェランの北側の出口から、そのまま北に進めば、トゥワラの村はすぐそこだ。



▶獣人たちの話を、ひとり残らず聞いて回れ。鳥人たち同様、獣人たちも怒ってます。

獣人族の長老は激怒!! 鳥人VS獣人、一触即発の危機!!

鳥人族の長老には、パイクたちを泊めてくれる気持ちのゆとりがあったが、こちらの獣人族の長老はも〜キレそう。長老は興奮しまくっていて、とてもまともに話ができる状態ではない。しかたなく長老の家を出たパイクたちは、アヤシイ獣人を目撃する。パイクたちに見られていることに気づいたアヤシイ獣人は、逃げるように立ち去った……。



◀獣人族の長老の我慢も、もう限界か? 血圧が上がっちゃうよ。



▶この獣人、な〜んかアヤシイ。こっそりあとをつけてみると……?



◀不審な人影はトゥワラの村を出て、南のほうへ向かったようだ。あとを追いかけて、正体を確かめろ!!

トゥワラの村



武器屋	
ファルシオン	92
パイナップル	88
あしゅら	90
イーグルダガー	90
しろのほうい	68
ラウンドシールド	62
バックラー	60

道具屋	
とくようミント	8
やすらぎのハーブ	8
きつけのハーブ	160

船に乗って、西の大陸へ

パイクたちの働きで、鳥人と獣人との間の誤解は解けた。これで、問題のなくなった両部族がラドリア討伐に協力してくれれば心強いのだが、2人の長老は部族の誇りを理由にそれだけはできないという。だが、これを聞いた例の美しい鳥人アモンが、両部族を代表してラドリア討伐への同行を申し出る。



◀イベントクリア後、トゥワラの長老の家を訪ねれば、いつでも船を出してくれる。



▶パイクたちを乗せたポリゴンの船がぐりぐりと海を渡り、パイクたちは西の大陸へと向かう!!

9 対決! ベルナード

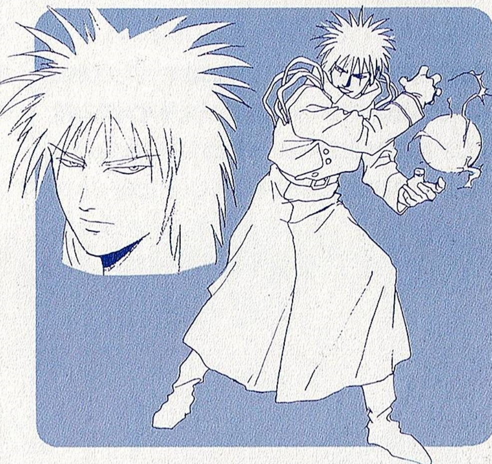
砂漠の山

水の貴公子、最後の挑戦!!

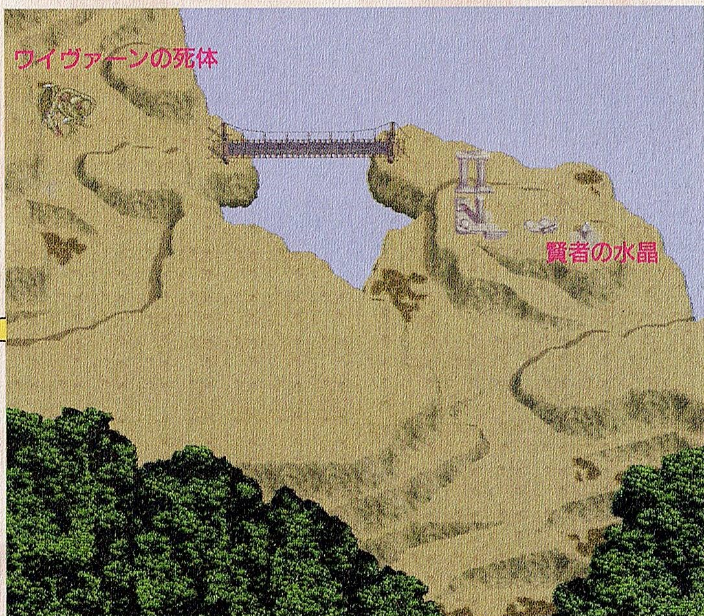
トゥワラの村を出発した船は、西の大陸の砂漠の波止場に到着した。ガイたちの待つバグドニエルをめざして、パイクたちは砂漠の山を越えてゆくのだが……。



◀こんなところにワイヴァーンの死体が!! 死体はできたてのほやほやだ。この山のいただきで、何かの戦いが行われているのだろうか?



砂漠の山



フィールドへ(西の大陸)

波止場へ

10 浮遊城の決戦

バグドニエル〜浮遊城

これがラドリアの浮遊城だ!!

砂漠の山の出口から、そのままずっと西に進むと、ラドリアの浮遊城が見えてくる。しかし、浮遊城はシールドで守られているため、今は中に入ることができない。とにかく、まずバグドニエルの街を訪ねて、さきに到着してパイクたちを待っているガイたちに会おう。バグドニエルは、砂漠の中央のオアシスにある。



◀今、伝説の浮遊城がパイクたちの目の前にある。だが、そのシールドを突破することは不可能だ。

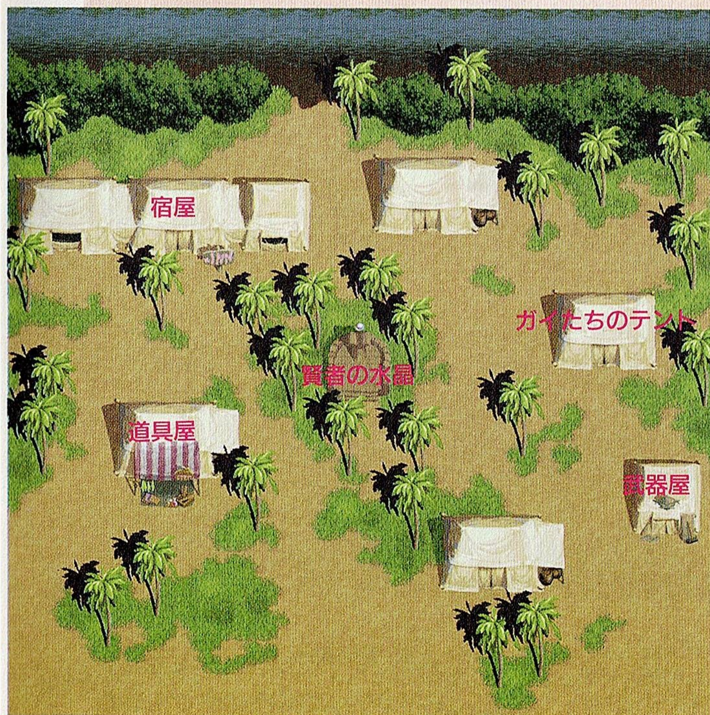


▲広大な砂漠地帯の真ん中に、ぽつんとオアシスが。そこがバグドニエルだ。



▲バグドニエルで、ダーナの出迎えを受けるパイクたち。いよいよ決戦のときは近い!!

砂漠の街バグドニエル



武器屋	
グレートソード	116
パイナップル	86
どうたぬき	120
ロングスピア	108
ハーフコート	110
バックラー	60

道具屋	
とくようミント	8
こうきゅうミント	20
コカトリスのキバ	10
バンシーのなみだ	12
きつけのハーブ	160
たびびとのつばさ	20
キャンプセット	40

浮遊城攻略の作戦とは?

ガイたちのテントを訪ねると、バルトが浮遊城攻略のための作戦を説明してくれる。浮遊城のまわりを包んでいるシールドは、浮遊城が浮上するときだけ解除される。その瞬間を狙って突入するのだ。作戦会議が終わると、セラミスが軍資金として700ゴートを手渡してくれる。



◀ダーナが、ガイたちをテントの入口まで案内してくれる。テントを訪ねるのは、街を見物してからでもかまわない。



▶大事な作戦会議中に、立ったまま眠ってしまうパイク。余裕なのか、それとも緊張感がないだけなのか……。

宿で休んで明日にそなえろ

パイクたちは、ガイから、今夜は街の宿でゆっくり休むようにいわれる。これを無視して街の外へ出ようとしても、レオスが体の不調を訴えるため、フィールドには出られない。ここは、宿屋に泊まらないと話が進まないのだが、その前に、手持ちのお金はできるだけ使い切ってしまったほうがいいぞ。



◀レオスの体調が思わしくない。旅の疲れが出たのだろうか?　とにかく宿で休もう。



▶これからラドリア討伐に向かう御一行様ということで、このときにかぎり宿泊料はタダ。

あの空の雲のように、思うがままに生きればいいのよ♥

宿屋では男女に分かれて泊まることになるのだが、なんとアモンが、エカとレオスのあとについていってしまう。自然に体が動いただけで、エッチな気持ちは少しもないんだろうが、それだけにオソロシイ。自分が男だという自覚は皆無!!　すっごくいいヤツなんだけど、やっぱりヘンなヤツ…。



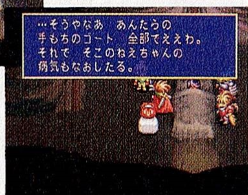
◀こらこら、お前が寝るのはそっちじゃないってば…。急いで連れ戻しにいくパイクとエルダーの姿も、なんだか笑えちゃう。

レオスの容態が悪化!?

宿屋に泊まった翌朝、パイクは、あわてた様子のエカに起こされる。レオスが高い熱を出し、治療の呪文も効かないのだ。セラミスが、浮遊城が移動を始めそうだと呼びに来るが、このままではパイクたちは出発できない。そこへ、商売のネタを敏感にかぎつけたルーが現れ、レオスを救ってくれるという。



◀すぐにも浮遊城攻略に出発しなければならないのだが、レオスがこの状態では……。



▶ルーの要求は、なんとパイクたちの所持金ありったけ!!　でも、レオスの命のほうが大事だもんな。

いよいよ浮遊城に突入だ!!

ルーの薬のおかげで、レオスの病気は全快。すぐに浮遊城へ向かったパイクたちは、ガイたちと合流し、ついに浮遊城攻略作戦が開始される。ここまでくると、さすがに出現するモンスターも手強いが、城内の２か所に回復・セーブルームがあるので安心だ。仲間のレベルがかなり上がっているので、レベルアップのスピードはそろそろ鈍り始めるころだが、最終的に仲間全員がレベル23前後まで育っていれば十分かな？



◀レオスの病気も治り、浮遊城攻略作戦になんとか間に合ったパイクたち。だが……!!

浮遊城で入手可能な装備品

ほしのブローチ	ジャベリン
フレイムクルス	アマゾネスのふく
もんどのかたな	まどうしのゆびわ
チェインメイル	



アルバートオデッセイ外伝
第二部

永遠の女王編

不滅の皇帝の脅威は去り、世界は平穏を取り戻した。
だが、それは終わりではなく、新たな危機の始まりにすぎなかった……。

11 時代の勇者パイク

ハーピーの森～ゴート～アグナス

小さな台風キャロル

ハーピーの森に戻り、のんびりと暮らしていたパイクを、キャロルと名乗る少女が訪ねてきたが、彼女はなんとバルトの孫娘!!　ガイたち３人が行方不明になったため、ゴート王に言われてパイクを呼びにきたのだ。突然のことで話が見えないが、実はキャロル本人にも事情がよく分かっていないらしい。



◀突然やってきてパイクたちをひっかき回すキャロル。バルトは、かなり甘やかして育てたみたい。

▶なつかしい仲間との再会。キャロルはここまでの旅の間に、アモンとエルダーを仲間にしていた。

この世でいちばん怖いモノ???

天涯孤独の身だったエカは、あの冒険のあと、ハーピーの森で世話になっている。ライアといっしょに台所に立ったりして、もうすっかり家族の一員だ。パイクにとっても文句なしの毎日ではあるのだが…。



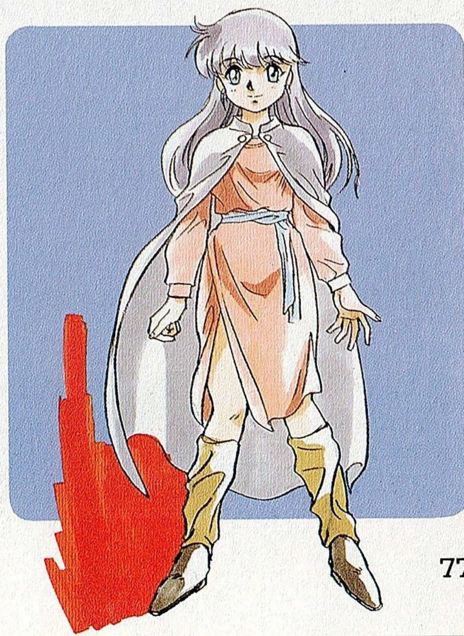
◀キャロルの質問にうっかり「役立たず」などと答えようものなら、パイクはエライ目に。怖い…。

ゴート王の依頼

キャロルのテレポートでゴートへ飛んだパイクたちは、ゴート王から詳しい事情を聞いた。ガイたちは、あのバラン・シーザーが復活したという噂を調べていたのだが、ある日突然、連絡を絶ってしまったという。ガイたちの身に、いったい何が起きたのか？



◀最強の勇者であるガイたちが消息を絶った今、この事件の真相を調べられるのはパイクたちだけだ。パイクが自分の手で倒したはずのバラン復活の噂は、はたして本当なのか？



さすがバルトの孫娘、次から次へとテレポート!!

パイクたちの仲間になったキャロルは、さっそくアグナスの街にテレポート!!　キャロルはパイクに会う前に、バルトを捜して各地を訪ねているので、自分が育ったアグナス以外にも、すでに第一部の街や村はテレポテーションで移動可能になっている。



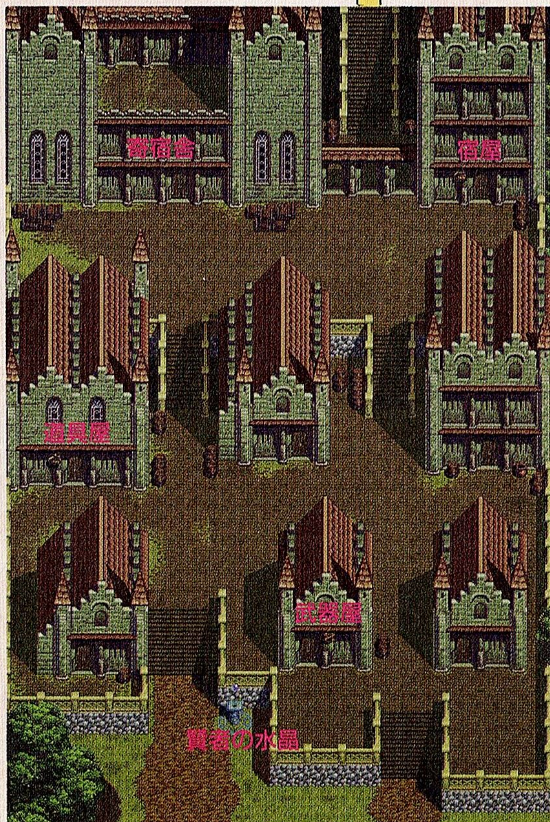
◀キャロルは簡単にテレポートを使うけど、実は、これはスゴイことらしい。バルトやノーマのような強力な魔導師でなければ使えない、たいへん高度な移動呪文なのだ。



アグナスの街

アグナスの教会へ





武器屋

やなぎば	110
サンダーネイル	120
にひる	156
グレイブ	140
パワースタッフ	135
チェインメイル	123
プレートメイル	138
バックラー	60

道具屋

とくようミント	8
こうきゅうミント	20
コカトリスのキバ	10
やすらぎのハーブ	6
たびびとのつばさ	20
キャンプセット	40
アレフのおふだ	70

この人ホントにレオスの伯父さん……？

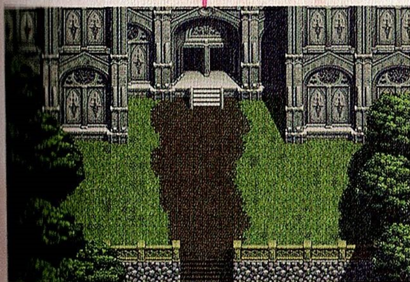
ガイたちは、このアグナスの街で連絡を絶った。ゴート王からは、ここの神官マイラーに会って詳しい話を聞くように言われたのだが、この人がまったく役に立たない……。あのレオスにこんな役に立たない伯父さんがいたなんて、この世はワンダーランド!!



◀自分の芝居がかったセリフに酔って、勝手に自分の世界に入ってしまうシアワセな人。パイクをおだてるばかりで、手がかりになりそうな話はひとつも聞けない。

アグナスの教会





アグナスの街へ

ガイたちの行方の手がかり

マイラーは全然あてにならないので、行方不明のガイたちの手がかりは、自分たちで調べるしかない。街で話を聞いてみると、何人もの人が、確かにガイらしき人物を目撃している。ガイといっしょに、きれいな女の人も目撃されているが、いったい何者だろう？　ガイたちは、歴史の墓場をめざして東の大陸に向かったらしい。



◀ガイがこの街に来ていたことは確か。つい最近、この街を旅立ったようだ。



▶鉄巨人の噂。この人は「実在するわけない」なんて言ってるけど……？



12 我ら海域探険隊

海の男もビビる幽霊船

アグナスの街で聞いた話では、シトナスの村から東の大陸へ渡る船が出ているということだった。

しかし、シトナスには最近、幽霊船の噂が広まっていて、誰も船を出そうとしないらしい。波止場の入口も封鎖されており、船長の許可がないと船に乗れないのだ。ドナルド船長の家を訪ねて、船を出してくれるよう交渉してみよう。



◀アグナスの街から南東の方角に進むと、船乗りの村、シトナスがある。ここから東の大陸に渡るのだ。

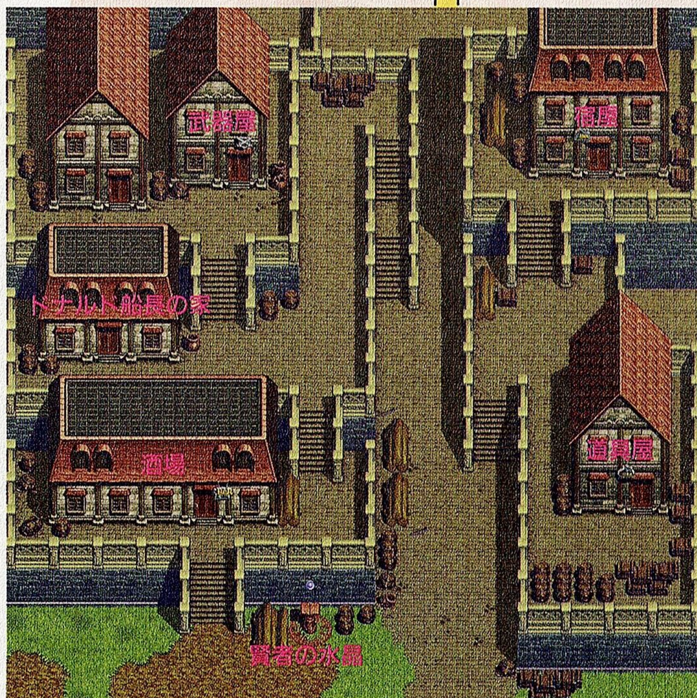


▶キャロルに話しかけられると赤くなったりして、けっこうカワイイところもある船長さん。

シトナスの村

波止場へ





武器屋	
やみのフリスビー	142
サザンクロス	186
ムラサメ	122
ハルバート	155
フレイムロッド	150
まもりのドレス	120
シルクのローブ	125
ラウンドシールド	62

道具屋	
とくようミント	8
こうきゅうミント	20
やすらぎのハーブ	6
バンシーのなみだ	12
きつけのハーブ	160
キャンプセット	40
さるぐつわ	16

幽霊船のお宝を探せ!!

一行は、幽霊船のお宝を取ってくるという条件で、ドナルド船長の船に乗りこんだ。船旅は快適で、これで幽霊船が出なければ最高なのだが……やっぱり出た。約束だから、幽霊船のお宝をちゃんと見つけてこよう。ちなみに、このイベント後はいつでも、シトナスから船に乗ることができる。キャロルのテレポテーションがあるので必要ないけど。



◀幽霊船の噂がまるでウソみたいな気持ちよさ。ひさしぶりに船を出したドナルド船長も楽しそうだ。しかし……。



◀幽霊船のお宝を見つけずにバラクーダ号に戻ろうとすると、ドナルド船長が怒る!!



▶幽霊船のイベントをクリアすると、船は東の大陸のトマリの波止場に到着。

鉄巨人は実在するのか?

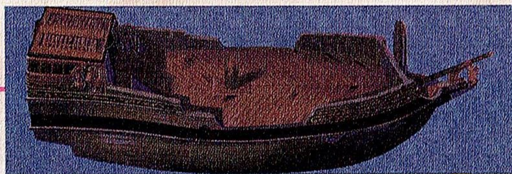
シトナスの村の酒場でも、鉄巨人の話を聞くことができる。はたして、鉄巨人は本当にいるのか？　旅を続けるうちに、いずれ謎は解ける（……かもしれない）。

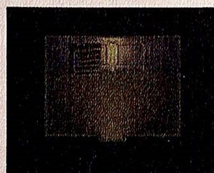


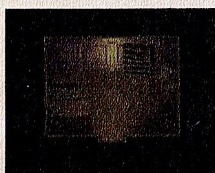
◀鉄巨人は忘れられた土地にかくれている、という噂もあるようだ。忘れられた土地とは、どこにあるのだろう?

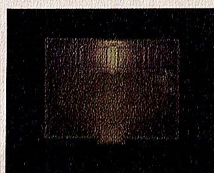
幽霊船















バラクーダ号へ

13 甦る悪夢

マイセント～歴史の墓場～ゴート

技術の街、マイセント

ガイの足取りを追って歴史の墓場をめざすパイクたちは、その途中にある工場の街、マイセントに立ち寄る。今はまだ、ここは旅の中継地点でしかないので、ストーリーに関係するイベントはない。とりあえず街を見物して、店で必要なものを買っておこう。



◀トマリの波止場から東の雪原地帯を通り、さらに北に進むとマイセントに着く。



▶マイセントは最後の街なので、今のところは、ここの武器屋の品物が最強だ。

歴史の墓場に怪しい人影?

マイセントでは残念ながら、ガイについての具体的な情報は得られない。しかし、歴史の墓場に関してはいくつか話を聞くことができる。歴史の墓場に怪しい人影が入っていくのを目撃した男の人は、トリック・ジョーだといっておびえているが……。



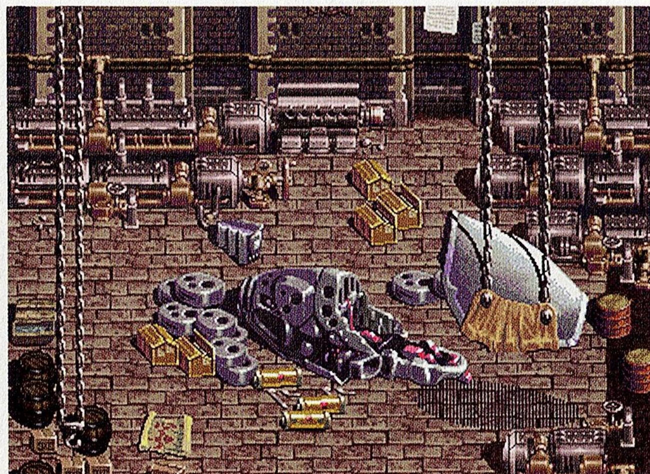
◀トリック・ジョーは単なる伝説。だが、何者かが歴史の墓場に入っていったのは確かだ。



▶街で聞いた話によると、歴史の墓場はマイセントの北の森にあるという。

大工場では、飛空船が建造中!!

この街の大工場では、マイセントの技術を結集して、とてつもないシロモノが建造されつつある。なんと、キカイの船で空を飛んでしまおうというのだ。街を治めるラング侯爵はこれまでにも、工員たちに数々の無理難題の注文をしてきたが、今回の注文はその比ではない。それだけにやりがいのある仕事で、工員たちは張り切りまくっている。

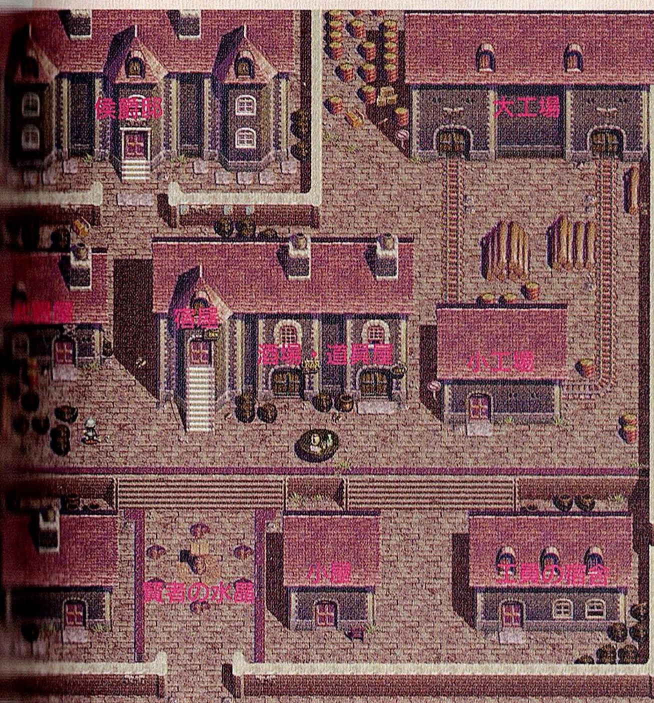


◀大工場で製作中の飛空船。侯爵の注文が無茶であればあるほど、工員たちは燃えるのだ。



▲つねに夢を追い続けるラング侯爵。彼の存在が、マイセントをここまで発展させた。

マイセントの街



武器屋	
ナイトセーバー	148
オリハルコン	158
びゃっことう	160
ヘビーランス	170
ナイトスーツ	152
はやてのビキニ	144
まどうしのローブ	138
タワーシールド	100

道具屋	
とくようミント	8
こうきゅうミント	20
コカトリスのキバ	10
やすらぎのハーブ	6
たびびとのつばさ	20
キャンプセット	40

サブシナリオ《オリビアの失踪》

マイセントの侯爵邸を訪ねようとすると、ラング侯爵の娘のオリビアが飛びだしてきて、どこかへ走り去る。オリビアはどこへ行ってしまったのか？　マイセントを訪ねるたびに、まめに街の人の話を聞けば、彼女の行方の手がかりがつかめるかも。一時は、オリビアが戻らなければ飛空船の建造に支障が出るという事態にまでなるのだが、このシナリオは、ある程度ストーリーが進むと、パイクたちがオリビアを見つけていなくても強制的に終了してしまう。



◀侯爵邸の中から、何か言い争う声が聞こえる。どうやら、親子喧嘩みたいだけど……。

▶中から飛びだしてきた少女が、エルダーにドスン!!

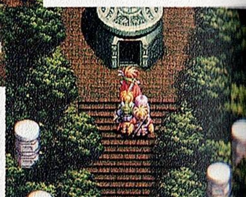
◀少女はそのまま走っていってしまうが、彼女が泣いていたことに気づいたのは、エルダーだけだった。

歴史の墓場をめざせ!!

マイセントで聞いた話からは、いつの時代のことかわからないが、ある大きな戦いが起きる以前、北の森には魔導師たちの王国があったという。歴史の墓場は、その王国のなごりだと考えられている。ここへ入っていったという、怪しい人影の目的は……？　まさかデート……じゃないよな。



◀北の森は簡単な迷路になっており、行き止まりの道もある。



▶地下への入口。すてきなデートスポットという話も聞いたが、ちょっと危険なのでは……。

事件の全貌がいよいよ明らかに…

バランが生きているという噂。そして、行方不明になったガイたち。この歴史の墓場で、今回の事件の核心に迫るイベントがパイクたちを待ち受けている。モンスターをけちらしながら、洞窟の奥をめざせ。



▲モンスターの特殊攻撃に要注意。油断するとやられてしまうぞ。

魔法生物ガーディアン

歴史の墓場に封じられた古の祭器を守る強大な魔法生物。祭器を狙って歴史の墓場に侵入したノーマたちによって倒されたが、古からの盟約に従い、たとえ本体を失い片腕だけの姿になっても祭器を守ろうとする。だが、すでに敵味方の識別ができず、その場にいる者を無差別に攻撃するだけの破壊兵器と化している。

女魔導師ノーマの目的は、いったい何なのか?

歴史の墓場でバルトを救出したパイクたちは、その場からテレポートで脱出し、ゴート城へ飛んだ。バルトの話によると、ノーマはおそらく魔法王国ファルガスタの魔導師らしいとのことだ。歴史の墓場で古の祭器を奪ったノーマの目的は不明だが、祭器が悪用されれば大変なことになる。ノーマの企みを阻止するため、ファルガスタをめざせ!!



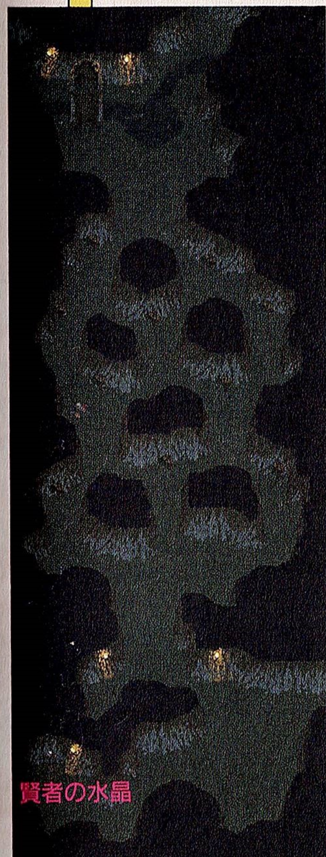
◀ようやくバルトを救出することができたが、ガイとセラミスの行方はいまだ不明のままだ。

古の祭器に秘められた、恐るべき力とは……？

歴史の墓場からノーマが持ち去った祭器は、強力な召喚能力を持つ古の秘宝だ。ノーマほどの力を持つ者が、この祭器を使用すれば、古に滅ぼされた魔物や神ですら召喚することが可能だといわれている。古の祭器の存在を知る者は、古代知識に堪能なバルトのほかには、魔法王国ファルガスタの魔導師しかいない。ノーマに操られたバルトは、古の祭器を入手するために、その知識を利用されてしまったのである。

歴史の墓場





「ガーディアンのうで」との戦闘で脅威となるのが、特殊攻撃の「いこんのなみだ」だ。特殊攻撃に強いエルダーはまず問題ないが、それ以外のメンバー全員がいっぺんに戦闘不能にされる可能性が非常に高い。最悪の場合は、エルダー１人だけで何とかがんばってもらうことになるかもしれない。



◀歴史の墓場には、ガーディアンのイベントのほかにも秘密の場所があるが、今はまだわからないので気にしなくていい。そのうちに自然にわかるはずだ。



入手可能な装備品
ゆうしゃのよろい※
（※この時点では、まだ入手不可）

14 不敵な挑戦者　マイセント

何者かが飛空船を破壊!!

魔法王国ファルガスタは海を越えた北西の地にあるが、航路は現在とだえている。ファルガスタへ行くには、マイセントで建造されている飛空船を使うしかないのだ。

だが、飛空船を受け取るために、マイセントの大工場を訪れたパイクたちが目にしたものは……。



◀街の中に入った瞬間、めまいのような感覚が。何かがおかしい!!



▶なんと、工員たちの血と汗の結晶、飛空船が完全に破壊されている!!

イカれた女魔導師出現!!

飛空船の残骸を見て驚くパイクたちの前に、意外な人物が姿を現した。行方不明になっていたガイだ!!　だが、パイクたちが知っているガイとはどうも様子が違う。そこへ、神経を逆なでする笑い声とともに、女魔導師クリシュナが現れた。



◀ガイと再会できて、喜ぶキャロル。しかし、ガイは何の反応も示さない。



▶コイツは、歴史の墓場でノーマのかたわらにいた女魔導師だ。すごくアブなそうな雰囲気。

エカが○○になっちゃった!!

このガイは、クリシュナが幻術で作りだしたニセ者だ。本物のガイは、ノーマの手中にあるらしい。クリシュナはパイクのことが気に入ったらしく、妖しい魅力を発散させて色目を使ってくるが、いい迷惑。このあと、エカがエライことに……。



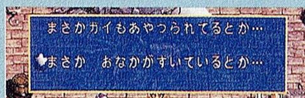
◀クリシュナの好みのタイプは、パイクのようなかわいい坊や。うれしくないぞ。



▶エカのこの一言が、クリシュナを怒らせてしまう。オーッホッホッホ!!

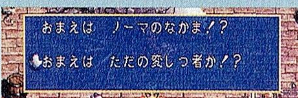
いったいヤル気があるのか？　ますますさえるパイクのボケ!!

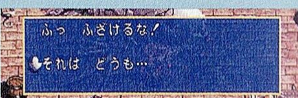
実はとてつもない大物なのか、それともただのアホなのか？　このマイセントのイベントでも、パイクのボケは絶好調!!　セリフの選択しだいで、パイクはまったく緊張感のない主人公になってしまう。いったい、何考えてんだか……。



▲ガイのニセ者を見て一言。「おなかがすいている」という発想は理解不能。

▼女魔導師クリシュナ出現。「変質者」ってのは正解だが緊張感まるでナシ。





▲クリシュナにかわいいと言われて。おいおい、照れてる場合じゃないぞ!!

15 栄光の騎士　ゴート

エカの○○が治った!!

エカが困ったことになったが、パイクたちにはとても手に負えない。エカをバルトに治してもらうため、一行はキャロルのテレポートでゴート城へ直行。でも、この手のトラブルはマイラーのほうが本当は得意だそうな。



◀エカが○○にされてしまったとき、いちばんあわてたのがキャロル。第二部の最初ではエカの同行を拒んだりもしたが、もう今では大切な仲間どうしだ。

ほかの街は無事なのか?

パイクたちは、マイセントの飛空船が破壊されてしまったことをゴート王に報告した。これまでは、ひそかに事を運んでいたノーマたちも、ついに公然と動き始めたようだ。ほかの街は、大丈夫だろうか?



◀飛空船を修理するため、バルトはマイセントへ。修理が終わるまでの間、パイクたちはゴート王の指示で、チェストリアとアグナスの様子を調べに行くことに。

ゴートの街にモンスター襲来!! …さらば栄光の騎士!!

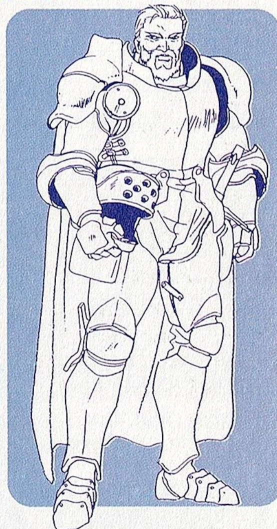
ほかの街の様子を調べるためにパイクたちが出発しようとしたとき、衛兵が駆け込んできて急を知らせた。ゴートの街に、敵が攻め込んできたらしい。パイクたちは、敵と交戦中のゴート騎士団の支援に向かうのだが……。



◀ゴートの街が危ない!!　ゴート騎士団は苦戦しているようだ。



▶レッサーデーモンの群れに、果敢に立ち向かうゴート騎士団!!



甦れ、マイセントの工員魂!!

自由に行動できるようになったら、いちどマイセントの大工場を訪ねてみよう。精魂を傾けて造りあげた飛空船を、無残に破壊された工員たちの落胆は計り知れない。



◀みんな、くじけるな!!ノーマの野望を打ち砕くために、飛空船はどうしても必要なのだ。マイセントの工員魂をもういちど見せてくれ!!

16 サーカス団の黒いワナ

チェストリア

エルダーが２人？

マイセントの飛空船破壊に続き、ゴートも敵の襲撃を受けたが、ここチェストリアの街にとくに変わった様子はない。この街にはまだ、ノーマの手は伸びていないようだ。しかし、敵の不穏な動きが活発化していることをエララ王女に伝えるため、城の謁見の間へ行ってみると……。



◀チェストリアの街は無事だったので、まずは一安心。第二部以降、サーカステントの敷地には入れるようになっているが、サーカスはまだ準備中だ。



▶なんと謁見の間には、エルダーがもう1人いた!! 王女の話によると、このエルダーは、サーカス団の護衛としてチェストリアへやってきたという。

本物はどっちだ!!

２人めのエルダーは街を襲ったノーマの手下をたった１人で撃退したとかで、エララ王女は彼こそ本物だと主張。だが、ずっといっしょに戦ってきたパイクたちのエルダーがニセ者であるわけがない。王女はどちらがニセ者か決めるため、女占い師エマ・ワースを城に呼んだ。

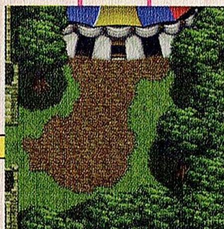


▲一同の目の前で、エマの占いが始まった。はたして、占いの結果は……？



サーカス団のテント





チェストリアの街へ

武器屋の品揃えをチェックしよう!!

偽エルダーのイベントをクリアしたあと、いくつかの街の武器屋の品揃えが変わる……かも知れない。自分で見つける楽しみを残しておきたいので、それぞれの街の名前はヒミツだ。

品揃えはいっせいに変わるわけではないので、ゲーム進行の区切りごとにあちこちの街を訪ねて、こまめに武器屋をのぞいてみるといいだろう。



????の街の武器屋

フリーズレイピア	165
さくらのヨーヨー	173
きさらぎ	177
ダブルランサー	185
グレイスロッド	165
ミスリルメイル	165
かぜのワンピース	156
おうじょのローブ	200

????の街の武器屋

だいちのつるぎ	180
びぜんおさふね	193
トライデント	216
ブリザードワンド	180
ほのおのよろい	198
らいこうのよろい	230
コンバットドレス	185
ナイトシールド	148

????の街の武器屋

ジュエルソード	198
ほうせんか	188
ふうりんかざん	225
いざよい	470
ちょうわのつえ	210
ドラゴンメイル	320
ひかりのほうい	210
ほしくずのローブ	240

????の街の武器屋

デーモンバスター	460
スラッガーS	350
ビーストランス	500
ホーリーアーマー	368
ようせいのふく	250
せいなるローブ	265
かがみのたて	165
まどうのたて	150

17 蒼き炎　アグナス

廃墟と化したキャロルの街

チェストリアの危機を未然に防いだあと、つぎにアグナスを訪ねたパイクたちは愕然とした。街は無残な瓦礫の山と化し、住人たちも道にバタバタと倒れている!!　パイクたちは瀕死のマイラーを見つけ、その口から、これはパイクたちに対するノーマの従者の挑戦状であることを知らされる。



◀この街に住んでいたキャロルにとっては、とくに大ショック。賢者の水晶まで破壊されている。



▶マイラーが殺されずにすんだのは、パイクたちに伝言を伝えさせるためだった。

18 翼のある船　マイセント

飛空船コーネリアス号がついに完成!!

傷ついたマイラーを休ませるため、バルトのいるマイセントにテレポートするパイクたち。その彼らを、すばらしい贈り物が待っていた。飛空船がついに完成したのだ!!　この空飛ぶ船さえあれば、ノーマがいる魔法王国ファルガスタへ行くことができる。飛空船は、方向ボタンで自由自在に操縦可能で、そのスピード感と浮遊感が気持ちいい。乗り降りは、A・Cボタンだ。

いつでも好きなときに好きなだけ乗り回して遊べるように、飛空船を自由に使える状態のセーブデータをひとつ残しておくといいかも。



◀エルダーとアモンが、バルトが滞在している侯爵邸にマイラーを連れていく。



▶侯爵邸から戻ったエルダーたちに促されて、大工場へ行ってみるとビックリ!!



◀工員たちから、ノーマの一味に関する情報を教えてもらおう。



▶翼を広げ、大空高く舞い上がる飛空船。海のかなた、北西のファルガスタをめざせ!!

オリビアのイベントは、ここで強制終了

飛空船が完成すると、オリビアのイベントは強制的に終了。実際にはアグナスの廃墟～飛空船入手までは自動的に話が進むので、オリビアのイベントをクリアするチャンスは、アグナスの廃墟を訪れる前までということだ。



◀オリビアのイベントをクリアすると、何かいいことあるかも!!

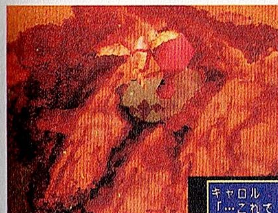
19 試練の四大聖塔

東の塔・南の塔・西の塔・北の塔

各塔最上階の結界発生装置を解除せよ!!

魔法王国ファルガスタは、北西の海に浮かぶ島の中央にあり、その四方を固める四大聖塔の結界によって守られている。ファルガスタに侵入するためには、まず各塔最上階で待ち受けるノーマの４人の従者たちを倒し、結界発生装置を解除しなければならないのだ。

東・南・西の３つの塔は、どの順番で攻略してもかまわないが、北の塔だけは、ほかの３つの塔をすべてクリアするまでは中に入れない。



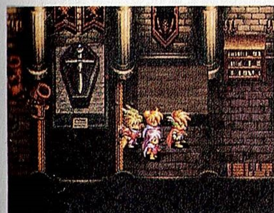
◀ファルガスタを守る強力な結界が、飛空船をはじき返す!!



▶それぞれの塔を守る従者を倒せば、キャロルが結界発生装置を解除してくれる。

四大聖塔は装備品の宝庫

それぞれの塔には強力な武器や防具が多数隠されているので、必ず手に入れて装備を充実させながら攻略しよう。ただし、いくつか宝箱のトラップも……？



◀四大聖塔攻略中のレベルアップと強力な装備の入手で、パイクたちの戦力はかなり充実する。つぼや宝箱以外にもアイテムが隠されているかもしれないので、あちこち調べてみよう。

東の塔



◀おのれの力に絶対の自信を持つ天才魔導師、「蒼き炎」アイン・ブラッドがパイクたちを待つ。

南の塔



▶南の守りは、ノーマの秘術で復活を果たしたバラン・シーザーだ。

西の塔



◀さんざんパイクたちをもてあそんだ、「幻影の薔薇」クリシュナとついに対決!!

北の塔



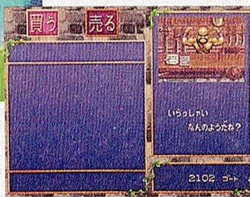
▶４人目の従者については何もわかっていない。最強の従者であることは確実だ。

飛空船でアイテム買い出し

四大聖塔は、まとめて一気に攻略してもいいが、塔をひとつクリアするたびに、飛空船で街に戻ってアイテムを補充し、セーブもしておくと安心だ。飛空船を自由に使えるうちに、できるだけ乗り回さなきゃソン!!

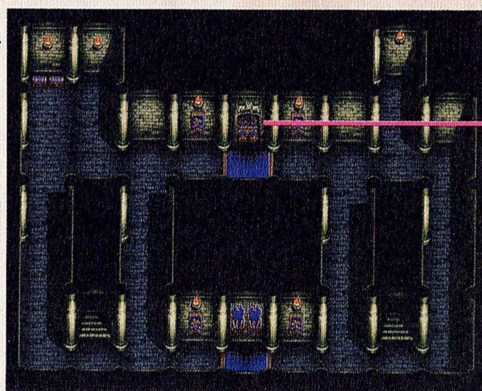


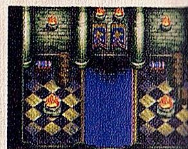
◀飛空船なら、買い出しもあっという間にすませられる。



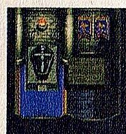
▶ついでに、あちこちの街の武器屋をのぞいてみるのもいいかも？

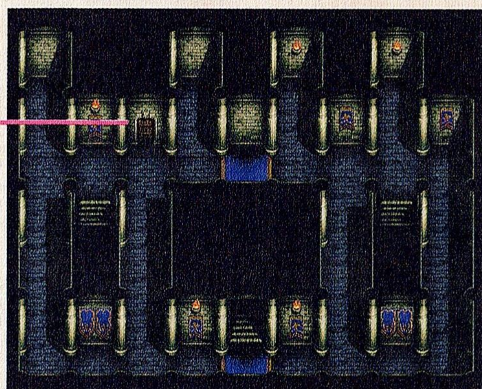
東の塔

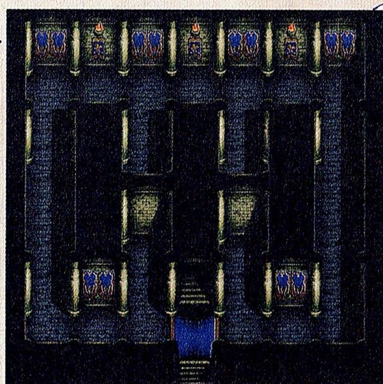


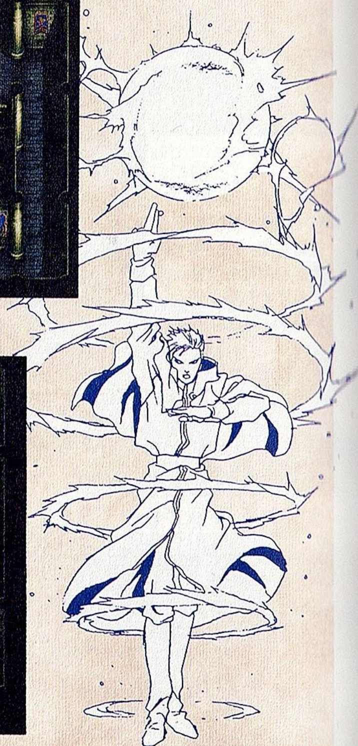


入口







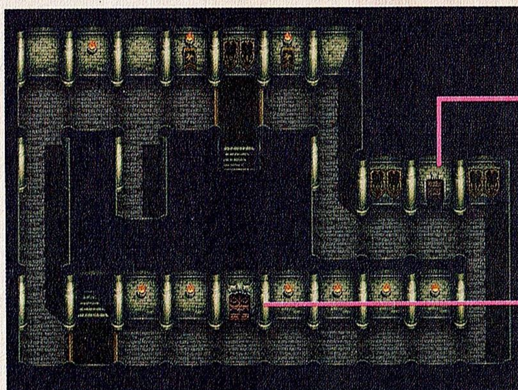


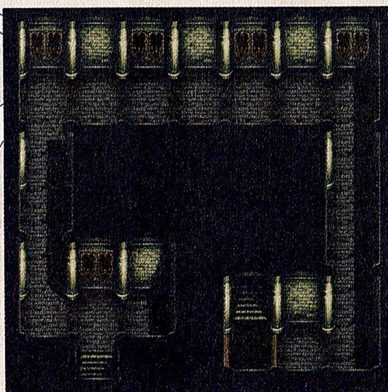
入手可能な装備品

- ひゃっきまる
- きぼうのつるぎ
- つきのフリスビー
- かぜのよろい
- マテリアルソード

南の塔







入手可能な装備品
- ようせいのローブ
- ロイヤルブレード
- ソフィアのマント
- まほうのビキニ
- Wハーケン
- ほしくずのローブ
- いにしえのよろい
- はやてのブーツ
- ゆうしゃのたて

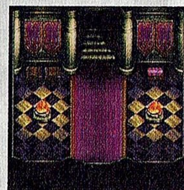
西の塔

この塔の１階には、ワープ扉のトラップがしかけられている。扉のつながりは、基本的にはマップのとおりだが……？　かたっぱしから扉を通って、行ったり来たりしてみよう。

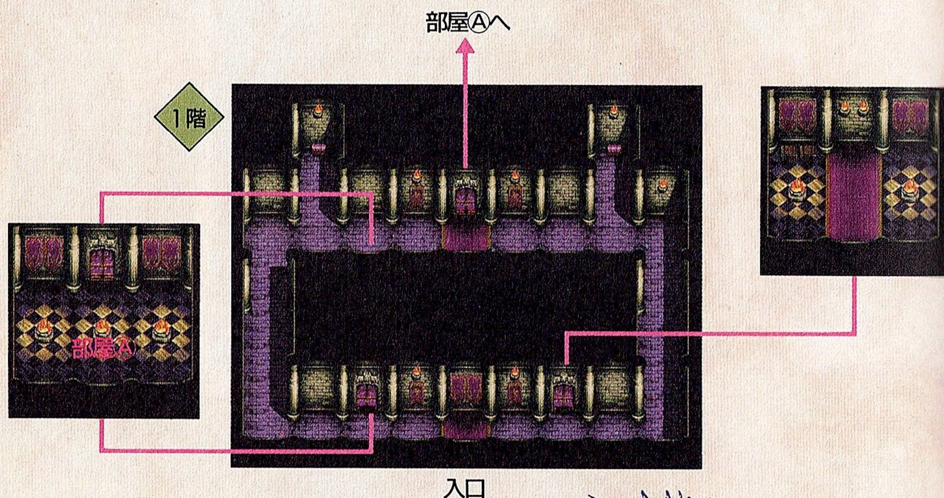


◀クリシュナの部下ピエールがパイクたちをお出迎え。敵の一味なのに、なんだか憎めない変なヤツ!!

2階への階段のある部屋

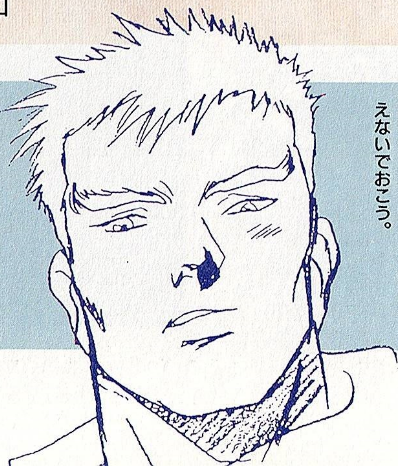




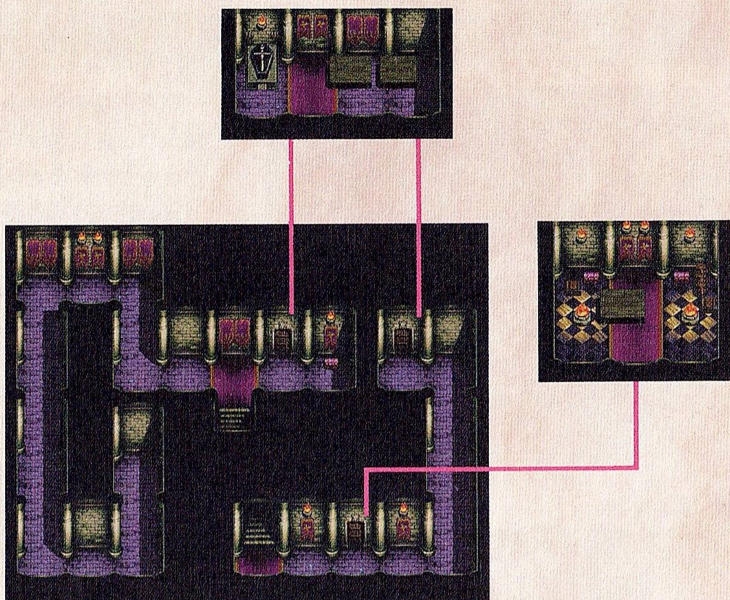


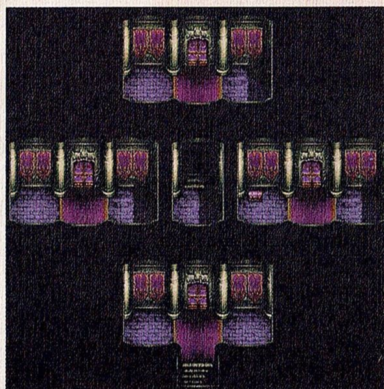
行方知れずのセラミスが生還!!

四大聖塔の攻略中に、あのセラミスの消息がついにわかる!!　彼が行方不明になっていた間の事情は、あまりに気の毒なので書けないが、まあ、とにかく無事で何よりだ。でも、やっぱり気の毒……。



◀彼と最初に再会したとき、思いやりがあるなら真実は伝えないでおこう。





入手可能な装備品

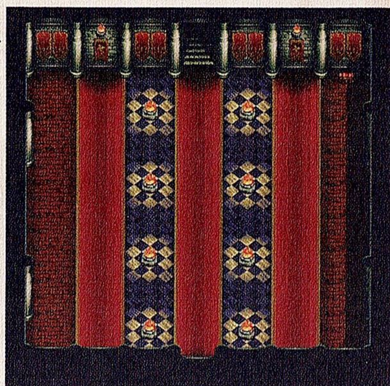
- ひゃっきまる
- スカルキラー
- ファランクス
- マジカルローブ
- ふしちょうのたて
- まぼろしのよろい
- てんのはごろも

サブシナリオ《？？？？？？？？》

四大聖塔をすべてクリアしたあと、どこかの街で３つめのサブシナリオが発生する……かもしれない。ゲームクリアには直接関係ないとはいえ、このサブシナリオは絶対に見ておいたほうがいいぞ。ほかの２つのサブシナリオと違って、このサブシナリオにはそれらしい伏線などないので、うっかりすると、まったく気づかないままゲームをクリアしてしまいやすい。四大聖塔を攻略したら、あちこちの街を訪ねてみよう。

北の塔

1階

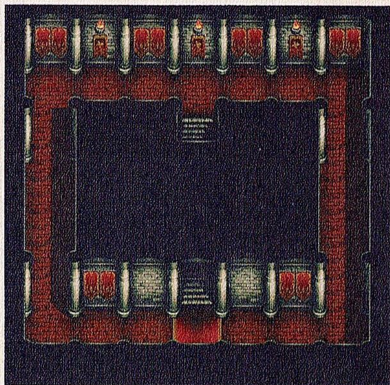


四大聖塔の最後を飾る北の塔の最上階には、謎に包まれた４人目のノーマの従者がパイクたちを待ち受ける。

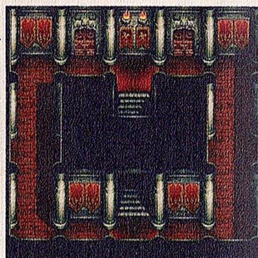
塔内にはワープする扉や階段が何か所もあるので、まどわされないように。ただし、クリアしたあとの帰り道は、ワープを利用して少し近道ができる。

入手可能な装備品
- トマホークG
- スカイジャベリン
- こだいのつえ
- ガイのペンダント

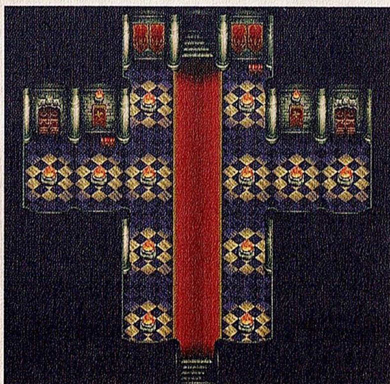
2階

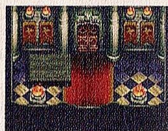


4階

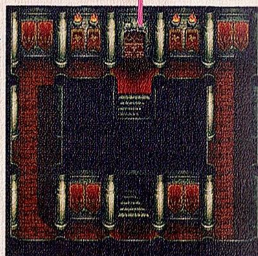


3階





5階

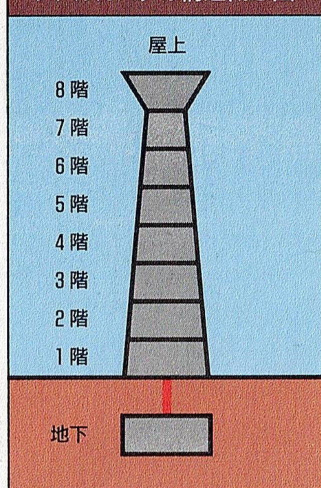


20 呪われた魔女

ファルガスタ

魔法王国ファルガスタの内部は複雑なダンジョンだ!!

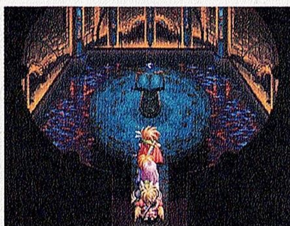
四大聖塔の結界を解除すれば、飛空船でファルガスタに入ることができる。ファルガスタは、地上8階、地下1階で構成された巨大な建造物だ。各階は、エレベーター、ワープルーム、ワープホールなどで複雑につながっている。その複雑さはハンパではなく、むやみに歩き回っても迷うだけだ。自分でマップを作りながらクリアしよう。





▶回復ルームとセーブルームもある。必要なときに迷わず行けるように、道順はしっかりチェックしておこう。

◀魔術師がたくさん住んでいるが、話しかけると……？ 本棚には、いろんな内容の本が並んでいる。



ファルガスタ内部の移動手段



エレベーター

◀左右にあるスイッチに向かってA・Cボタンを押すと作動する。エレベーターは何基かあり、それぞれ2～3フロアの間を移動可能。

ワープルーム



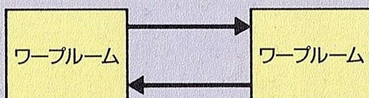
▶ワープ装置に向かってA・Cボタンでワープ。ワープ先を覚えて使いこなそう。右図のように2種類のワープルームがある。

ワープホール



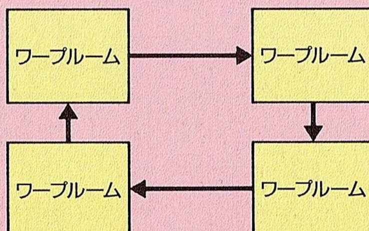
◀ここへ踏み込むと、ほかのワープホールへワープ。フロア全体がワープホールだらけの7階のワープトラップは大変だぞ。

往復可能なワープルーム



2か所のワープルームが一組になっていて、2点間を自由に行き来ができる。

往復できないワープルーム



迷いやすい一方通行のワープ。終点の部屋が、つぎの部屋への始点になっている。

出現モンスターは最強クラス

さすがラストダンジョン、出てくるモンスターは最強の連中だ。下の階に進むほど、より強いヤツが出現する。強力な大型モンスターもいるが、必ず単体で出現するのであまり怖くない。注意すべきは、ザコ敵のほうだ。1体1体は手に負えないほど強くはないが、危険な特殊攻撃を持つヤツには気をつけよう。



◀戦いが長引くと面倒だ。攻撃呪文をあまり出しおしみせず、早めにケリをつけよう。



▶大型モンスターに対しては、武器攻撃だけで十分。たいてい仲間の順番が一周する前に倒せる。

落とし穴のトラップ

落とし穴の部屋は、最初にひっかかったときは現在位置を見失いやすいので要注意だが、さきへ進むための通り道にもなっている。落とし穴の部屋の場所と移動先を覚えて、迷わないようにしよう。



◀部屋の中央に進むと、落とし穴にストン!! 1階下のフロアに落とされてしまう。場所がわかったら、必要なとき以外は近づかないことだ。

禁断の部屋の謎

ファルガスタのどこかに「禁断の部屋」と呼ばれる場所がある。いかにも何か秘密がありそうな雰囲気プンプンだが、ゲームクリアにはとくに関係はなさそうだ。この部屋には、どんな役割があるのだろうか？



◀いちども禁断の部屋へ行かなくても、ゲーム進行にはまったく影響ない。部屋の秘密がわからなくても困らないけど、やっぱり気になるよなぁ……。

歴史の墓場に通じるワープルーム

ファルガスタのワープルームのひとつは、歴史の墓場に通じている。飛空船はファルガスタ侵入時に破壊されてしまったので、これがファルガスタの外に出る唯一の手段だ。アイテムの買い出しなどに活用しよう。



◀歴史の墓場の隠し扉は、ファルガスタからワープしてきたときから出入り可能になる。

ファルガスタで入手可能な装備品

まどうしのゆびわ	いにしえのよろい ※	めがみのローブ ※※
まどうのつるぎ	めがみのティアラ ※	ふしちょうのはね ※※
Vのヨーヨー	やすらぎのたて ※	イーリーのつるぎ ※※
めがみのティアラ	けんじゃのほうい ※※	
	いざよい（×2） ※※	ルーンメイル
てんしのドレス ※	ゴッドランサー ※※	やすらぎのたて
いざよい（×1） ※	ソフィアのつえ ※※	ふしちょうのたて

（※と※※のアイテムをすべて入手することは不可能。詳しいことはヒミツ……!!）



アルバートオデッセイ外伝

攻略データ集

呪文・アイテムからモンスターまで、
冒険者必見のデータを網羅!!

呪文・特殊能力データ

誰がどの呪文を使えるかは、知識編のパーティーキャラクター紹介のページを参照。

攻撃の呪文

「カーナブレード」は自分の戦闘能力を高める特殊な攻撃呪文。

名称	MP	対象	効果
ライトニング	2	敵1体	雷撃／魔力+55+（0～25）の攻撃力
サンダーブロー	13	敵1体	雷撃／魔力+300+（0～50）の攻撃力
グラビティボム	22	敵全員	重力／魔力+450+（0～200）の攻撃力
エアーアロー	3	敵1体	真空／魔力+20+（0～10）の攻撃力
ヴォーテックス	7	敵全員	真空／魔力+45+（0～20）の攻撃力
アクアランス	5	敵1体	水流／魔力+60+（0～10）の攻撃力
ダイナストリーム	15	敵全員	水流／魔力+150+（0～80）の攻撃力
デスバイブル	18	敵全員	効けば気絶（HP＝0）
ブランティルト	5	敵全員	爆発／魔力+40+（0～20）の攻撃力
ビッグバン	15	敵全員	爆発／魔力+350+（0～100）の攻撃力
フレアボルト	3	敵1体	火炎／魔力+70+（0～15）の攻撃力
バーストフレア	10	敵全員	火炎／魔力+240+（0～100）の攻撃力
アースエチュード	18	敵全員	地震／魔力+450+（0～100）の攻撃力
スターダスト	30	敵全員	流星／魔力+800+（0～100）の攻撃力
カーナブレード	50	自分	魔法剣／武器攻撃が必ずクリティカルヒットになる

攻撃補助・防御の呪文

敵戦力を低下させたり、味方の能力を一時的に高める。

名称	MP	対象	効果
マインドダウト	7	敵1体	混乱させる
バインディング	6	敵1体	麻痺させる
ディスペル	7	敵1体	敵にかかっている呪文効果を解除する
スロウダウン	6	敵1体	すばやさを約1／2のスピードにする
スリープレビュー	5	敵全員	眠らせる
サイレンス	6	敵全員	呪文を封じる
マジカルシェル	9	味方1人	呪文防御。敵の攻撃呪文に対して魔力+30
シャドウミスト	4	味方1人	回避率アップ（+15ポイント）
クイックネス	8	味方1人	すばやさを約2倍のスピードにする
プロテクション	2	味方1人	防御力アップ（+10ポイント）
フォースブレード	6	味方1人	攻撃力アップ（1.25倍）
セービング	5	味方1人	生命力アップ（特殊攻撃に対する抵抗力1.5倍）
メルトバリアー	14	味方全員	防御力アップ（+50ポイント）
フロウブレス	4	味方全員	戦闘力アップ（命中率と回避率+5ポイント）

回復の呪文

「リザレクション」は、気絶状態の味方に対してのみ使用可能。

名称	MP	対象	効果
リフレッシュ	3	味方１人	状態異常を回復（毒・石化・麻痺・魅了）
リカバリィ	4	味方１人	HP回復（味方のHP最大値の半分＋魔力）
リザレクション	15	味方１人	気絶キャラを、HP完全回復で復活させる

移動の呪文

キャロルだけが使える呪文。アイテム「たびびとのつばさ」と同じ効果。

名称	MP	対象	効果
テレポテーション	8	味方全員	いちど行った街や村に瞬間移動（フィールドでのみ使用可）

特殊能力

ドラゴンブレスはエルダー、イーグルダンスはアモンの特殊能力。

名称	MP	対象	効果
アシッドブレス	0	敵全員	酸の息／魔力×（0～10）＋20の攻撃力
ポイズンブレス	0	敵全員	毒の息／効けば気絶（HP＝0）
ヒールブレス	0	味方全員	癒しの息／（レベル×対象者生命力）の100～80％＋（0～30）
ファイアーブレス	0	敵全員	炎の息／魔力×（0～10）＋60の攻撃力
コールドブレス	0	敵全員	冷気の息／魔力×（0～10）＋100の攻撃力
サンダーブレス	0	敵全員	雷撃の息／魔力×（0～5）＋150の攻撃力
ブラストブレス	0	敵全員	衝撃の息／魔力×（0～10）＋200の攻撃力
イーグルダンス	0	敵全員	通常攻撃時の半分の攻撃力で攻撃

アイテムリスト

価格が売却時の値段になっているアイテムは、店では売られていない品物。

武器

特定の属性を持つ武器は、その属性が弱点の敵に対して通常の1.25倍のダメージ。

名称	価格	効果	属性	装備キャラ
ファティー	売却不可	攻撃＋５	－	パイク
一見装飾のほどこされた曲刀だが、実は知性のある魔法剣インテリジェンスソード。装備するとセービングの効果。				
ショートソード	22ゴート	攻撃＋８	－	パイク
刀身の短い剣。				
ロングソード	36ゴート	攻撃＋10	－	パイク
刀身の長い剣。				
シミター	46ゴート	攻撃＋13	－	パイク
細身で、ゆるく反りのある曲刀。				

武器

名称	価格	効果	属性	装備キャラ
カトラス	54ゴート	攻撃＋18	ー	パイク
幅の広い刀身を持つ曲刀。				
ブロードソード	66ゴート	攻撃＋24	ー	パイク
鋼鉄で作られた両刃の剣。				
バスタードソード	88ゴート	攻撃＋30	ー	パイク
両刃の大剣。				
ファルシオン	92ゴート	攻撃＋34	ー	パイク
武骨さには欠けるが、刃が薄く、切り裂くといった言葉が似合う剣。				
グレートソード	116ゴート	攻撃＋39	ー	パイク
大きさといい重量といい、まさにグレートというしかない大剣。				
フレイムクルス	125ゴート	攻撃＋45	炎	パイク
火炎の呪文が封じられている剣。				
ナイトセーバー	148ゴート	攻撃＋57	ー	パイク
ゴート騎士団ご用達の剣。				
フリーズレイピア	165ゴート	攻撃＋64	氷	パイク
冷気の呪文が封じられている細身の剣。				
だいちのつるぎ	180ゴート	攻撃＋70	ー	パイク
守備の呪文が封じられている剣。装備するとプロテクションの効果がある。				
ジュエルソード	198ゴート	攻撃＋82	ー	パイク
宝石の秘める魔力によって、高い攻撃力を誇る剣。				
ガイのつるぎ	売却140	攻撃＋99	ー	パイク
勇者ガイの剣のレプリカモデル。レプリカといえど、攻撃力はなかなかのもの。				
ロイヤルブレード	売却143	攻撃＋118	ー	パイク
ゴート騎士団隊長ダーナ愛用の大剣。				
スカルキラー	売却175	攻撃＋136	ー	パイク
その昔、モンスターの頭部を一撃で切り裂いたことから、その名がついた剣。				
きぼうのつるぎ	売却212	攻撃＋172	ー	パイク
平和を願った人々の思いが込められた剣。その刀身は細身で美しい。				
マテリアルソード	売却250	攻撃＋205	ー	パイク
この世界では初の合金製の剣。細くてしなやかで切れ味バツグン、装備するとセービングの効果。				
デーモンバスター	460ゴート	攻撃＋220	氷	パイク
冷気の呪文が封じられている剣。				
まどうのつるぎ	売却148	攻撃＋238	雷	パイク
雷撃の呪文が封じられている剣。				

武器

名称	価格	効果	属性	装備キャラ
イーリーのつるぎ	売却400	攻撃＋250	ー	パイク
敏捷の呪文が封じられている剣。装備するとクイックネスの効果がある。				
ボーラ	売却21	攻撃＋7	ー	エカ
両端に重りのついた、縄状の武器。				
ダーツ	44ゴート	攻撃＋10	ー	エカ
投げ矢。				
オオカミのツメ	50ゴート	攻撃＋14	ー	エカ
指先につけて、相手をひっかいて攻撃する武器。				
チャクラム	63ゴート	攻撃＋19	ー	エカ
両端に刃がついた手投げナイフ。				
フランシスカ	82ゴート	攻撃＋26	ー	エカ
小型の手投げ用の斧。				
パイナップル	86ゴート	攻撃＋30	ー	エカ
火薬を仕込んだ手投げ弾。				
やなぎば	110ゴート	攻撃＋32	ー	エカ
薄手のかみそりのような刃を持ったナイフ。				
サンダーネイル	120ゴート	攻撃＋36	雷	エカ
指先につけて、相手をひっかいて攻撃する武器。雷撃の呪文が封じられている。				
やみのフリスビー	142ゴート	攻撃＋40	ー	エカ
周囲に刃のついた、金属製の円盤状の武器。				
サザンクロス	186ゴート	攻撃＋49	ー	エカ
十字手裏剣。敏捷の呪文が封じられており、装備するとクイックネスの効果がある。				
オリハルコン	158ゴート	攻撃＋67	ー	エカ
古の金属で作られた短剣。装備するとセービングの効果がある。				
さくらのヨーヨー	173ゴート	攻撃＋80	ー	エカ
特殊な金属で作られたヨーヨー。桜吹雪の模様がうっすらと浮かび、とてもきれい。				
ほうせんか	188ゴート	攻撃＋120	ー	エカ
手投げ爆弾。				
つきのフリスビー	売却131	攻撃＋143	ー	エカ
周囲に刃のついた、金属製の円盤状の武器。				
Wハーケン	売却287	攻撃＋166	ー	エカ
手の甲につける、内側に刃のついたカギ状の爪。装備するとクリティカルが増える。				
スラッガーS	350ゴート	攻撃＋184	ー	エカ
鋭い刃を持ったブーメラン状の武器。				

武器

名称	価格	効果	属性	装備キャラ
トマホークG	売却250	攻撃＋191	ー	エカ
手投げ用の斧。抵抗の呪文が封じられており、装備するとセービングの効果がある。				
Vのヨーヨー	売却375	攻撃＋210	ー	エカ
守備の呪文が封じられ、破壊力もハンパじゃない史上最強のヨーヨー。装備するとプロテクションの効果。				
げっこう	売却40	攻撃＋20	ー	エルダー
エルダーが親父さんから受け継いだ刀。				
こてつ	83ゴート	攻撃＋23	ー	エルダー
装飾はほどこされていないが、そのぶん実用に適した刀。				
あしゅら	90ゴート	攻撃＋27	ー	エルダー
その刀身は長く、荒々しい雰囲気のある刀。				
どうたぬき	120ゴート	攻撃＋32	ー	エルダー
怨霊をも浄化するといわれている刀。				
もんどのかたな	売却70	攻撃＋40	ー	エルダー
小振りだが、そのぶん取り回しにすぐれた刀。				
にひる	156ゴート	攻撃＋48	ー	エルダー
渋い造りの鞘（さや）に収められた、なかなかの名刀。				
ムラサメ	122ゴート	攻撃＋57	ー	エルダー
その刀身はいつもうっすらと濡れているといわれる名刀。				
たいしゃくてん	売却90	攻撃＋63	ー	エルダー
バスタードソードと見間違えるほどの幅広な刀身の刀。				
びゃっことう	160ゴート	攻撃＋74	ー	エルダー
白い柄（つか）に虎の浮き彫りのある刀。				
きさらぎ	177ゴート	攻撃＋88	ー	エルダー
柳のようなしなやかさを想像させる刀身の刀。				
びぜんおさふね	193ゴート	攻撃＋99	ー	エルダー
そのか細い刀身は、見る者をうっとりとさせる。				
ふうりんかざん	225ゴート	攻撃＋120	ー	エルダー
この種類の刀剣類には珍しく、武骨な刀身を持つ刀。				
ひゃっきまる	売却237	攻撃＋158	ー	エルダー
刃渡り２メートル近くもある大刀。				
いざよい	470ゴート	攻撃＋193	ー	エルダー
竜人族の間で伝説化している幻の刀。				
ピロム	売却50	攻撃＋32	ー	アモン
金属製の槍。				

武器

名称	価格	効果	属性	装備キャラ
イーグルダガー	90ゴート	攻撃＋35	ー	アモン
鳥人族の戦士が一般的に使用する、鋭い刃を持つ槍。				
ロングスピア	108ゴート	攻撃＋40	ー	アモン
ピロムよりも長く、柄（え）が木でできているため比較的軽量の槍。				
ジャベリン	売却73	攻撃＋46	ー	アモン
金属製の太めの柄を持つ槍。そのぶん重いが、威力はなかなかのもの。				
グレイブ	140ゴート	攻撃＋54	ー	アモン
「なぎなた」に似た形状の武器。				
ハルバート	155ゴート	攻撃＋62	ー	アモン
槍と斧を組み合わせた武器。				
ヘビーランス	170ゴート	攻撃＋70	ー	アモン
矛槍（ほこやり）。				
ダブルランサー	185ゴート	攻撃＋84	ー	アモン
両端に穂先のある矛槍。				
トライデント	216ゴート	攻撃＋95	ー	アモン
穂先が３つに分かれた槍。				
パルチザン	売却143	攻撃＋120	ー	アモン
槍に近い外観だが、刃の根元が広がっている武器。装備するとプロテクションの効果がある。				
ファランクス	売却231	攻撃＋159	ー	アモン
非常に長い突き槍。				
スカイジャベリン	売却287	攻撃＋188	ー	アモン
鳥人族のために作られた、重量の軽い槍。				
ビーストランス	500ゴート	攻撃＋210	ー	アモン
守備の呪文が封じられている矛槍。装備するとプロテクションの効果がある。				
ゴッドランサー	売却356	攻撃＋222	ー	アモン
その一撃は神をも貫くといわれている、伝説の矛槍。				
メイジスタッフ	売却71	攻撃＋20	ー	キャロル
魔導師が持つ武器としては、もっとも標準的な杖。				
パワースタッフ	135ゴート	攻撃＋30	ー	キャロル
上部にひとつ大きなこぶのある杖。				
フレイムロッド	150ゴート	攻撃＋42	炎	キャロル
火炎の呪文が封じられた長めの杖。				
ミンキーロッド	売却106	攻撃＋53	ー	キャロル
守備の呪文が封じられた長めの杖。装備するとプロテクションの効果。聞いたような名前だが変身はできない。				

武器

名称	価格	効果	属性	装備キャラ
グレイスロッド	165ゴート	攻撃＋65	ー	キャロル
打撃に適した長めの杖。				
ブリザードワンド	180ゴート	攻撃＋78	氷	キャロル
冷気の呪文が封じられた、丈の短い杖。				
ちょうわのつえ	210ゴート	攻撃＋94	ー	キャロル
抵抗の呪文が封じられた杖。装備するとセービングの効果がある。				
こだいのつえ	売却212	攻撃＋122	雷	キャロル
古の魔導師が持っていた杖で、雷撃の呪文が封じられている。				
ソフィアのつえ	売却368	攻撃＋155	ー	キャロル
大賢者ソフィアの加護が込められた杖。装備するとメルトバリアーの効果がある。				

鎧

男性用と女性用があり、キャロルだけは専用の品を使用する。

名称	価格	効果	装備キャラ
ふだんぎ	売却 5	防御＋ 2	パイク、エルダー、アモン
この世界の人々が、日常着ている服。			
コットンアーマー	18ゴート	防御＋ 4	パイク、エルダー、アモン
鎧というよりは、丈夫な服といった品。			
レザーアーマー	48ゴート	防御＋ 7	パイク、エルダー、アモン
柔らかく動きやすい、革製の鎧。			
ハードレザー	62ゴート	防御＋10	パイク、エルダー、アモン
堅く強固な革製の鎧。			
リングメイル	70ゴート	防御＋14	パイク、エルダー、アモン
金属の輪をレザーアーマーに縫いつけた鎧。			
スプリントメイル	88ゴート	防御＋18	パイク、エルダー、アモン
金属片を紡ぎ合わせて作られた鎧。			
バンデッドメイル	114ゴート	防御＋22	パイク、エルダー、アモン
金属の板をレザーアーマーに張りつけた鎧。			
チェインメイル	123ゴート	防御＋28	パイク、エルダー、アモン
金属の小さな輪を、金属の糸で編んだ鎧。			

鎧

名称	価格	効果	装備キャラ
プレートメイル	138ゴート	防御＋34	パイク、エルダー、アモン
チェインメイルに金属の板で装甲をほどこした鎧。			
ナイトスーツ	152ゴート	防御＋37	パイク、エルダー、アモン
板金加工された金属板で全身を覆った鎧。ゴート騎士団ご用達である。			
ゆうしゃのよろい	売却100	防御＋40	パイク、エルダー、アモン
勇者アルバートの加護があるといわれている鎧。			
ミスリルメイル	165ゴート	防御＋45	パイク、エルダー、アモン
軽いが金属よりも強固な素材であるミスリルの板を、チェインメイルにほどこした鎧。			
ほのおのよろい	198ゴート	防御＋49	パイク、エルダー、アモン
火炎の耐性にすぐれた鎧。			
らいこうのよろい	230ゴート	防御＋52	パイク、エルダー、アモン
雷撃の耐性にすぐれた鎧。			
まぼろしのよろい	売却171	防御＋54	パイク、エルダー、アモン
それを身につけた者と戦えば命はない、といわれた伝説上の鎧。			
かぜのよろい	売却181	防御＋58	パイク、エルダー、アモン
重さを感じさせない不思議な素材で作られた鎧。			
ドラゴンメイル	320ゴート	防御＋63	パイク、エルダー、アモン
全身をドラゴンの鱗（うろこ）で覆った鎧。			
ホーリーアーマー	368ゴート	防御＋66	パイク、エルダー、アモン
聖水で清められた聖なる鎧。			
いにしえのよろい	売却243	防御＋70	パイク、エルダー、アモン
古の時代に作られた鎧で、今では作ることができないほどの防御力を誇る。			
ルーンメイル	売却262	防御＋78	パイク、エルダー、アモン
どこかに存在すると噂され続けている伝説の鎧。			
よそいきのふく	売却 9	防御＋ 5	エカ、レオス
お出かけのときに着る、きれいな服。			
うたひめのドレス	46ゴート	防御＋ 7	エカ、レオス
エカの舞台衣装と同じもの。			
しろのほうい	68ゴート	防御＋11	エカ、レオス
女性の神官が好んで着る服。			
あいのレオタード	売却51	防御＋15	エカ、レオス
動きやすく通気性にもすぐれているが、男性はちょっとドキドキさせられる。			
ハーフコート	110ゴート	防御＋18	エカ、レオス
太ももあたりまでの、丈の短いコート。			

鎧

名称	価格	効果	装備キャラ
まもりのドレス	120ゴート	防御＋23	エカ、レオス
服の内側に革を縫いつけて防御力を高めてあるが、女の子らしさを損なわないデザイン。			
アマゾネスのふく	売却84	防御＋29	エカ、レオス
野性的なデザインの、革製の服。			
はやてのビキニ	144ゴート	防御＋36	エカ、レオス
敏捷性にすぐれた、行動力重視のデザイン。			
かぜのワンピース	売却97	防御＋42	エカ、レオス
身の回りに風をまとうことで、防御力を上げるワンピース。			
コンバットドレス	185ゴート	防御＋48	エカ、レオス
硬く強固な革を縫いつけてあるが、動きやすさをも兼ね備えている。			
ひかりのほうい	210ゴート	防御＋53	エカ、レオス
多くの賢者たちの加護が込められている法衣。			
ようせいのふく	250ゴート	防御＋58	エカ、レオス
妖精たちが織りあげた数少ない服。			
てんのはごろも	売却162	防御＋66	エカ、レオス
軽く、虹色の光沢を放つ羽衣。			
まほうのビキニ	売却177	防御＋72	エカ、レオス
魔力によって防御力が高められているビキニ。そばにいる者はとてもドキドキさせられる。			
てんしのドレス	売却187	防御＋79	エカ、レオス
純白で輝きのある聖なる糸で織られたドレス。			
けんじゃのほうい	売却193	防御＋83	エカ、レオス
大賢者ソフィアの願いが込められた法衣。			
うすでのローブ	売却70	防御＋20	キャロル
魔導師たちが、ふだんから身につけている衣類。			
シルクのローブ	125ゴート	防御＋24	キャロル
シルクで織られた、光沢のあるローブ。			
まどうしのローブ	138ゴート	防御＋35	キャロル
熟練した魔導師だけが身につけることを許されているローブ。			
ようせいのローブ	売却100	防御＋42	キャロル
妖精たちが織りあげた数少ないローブ。			
おうじょのローブ	200ゴート	防御＋53	キャロル
清楚さの中に気品を感じさせるデザインのローブ。			
ほしくずのローブ	240ゴート	防御＋64	キャロル
黒地に金色の糸で刺繍の入った、やや厚めの生地で織られた上品なローブ。			

鎧

名称	価格	効果	装備キャラ
せいなるローブ	売却165	防御＋78	キャロル
聖水で清められたローブ。			
マジカルローブ	売却175	防御＋89	キャロル
魔力の増幅を目的として、魔導師たちが織り続けていた伝説のローブ。			
めがみのローブ	売却187	防御＋100	キャロル
女神クオンの加護が込められた幻のローブ。			

盾 エルダーは両手に武器を持つ二刀流なので、盾は装備できない。

名称	価格	効果	装備キャラ
スモールシールド	売却3	防御＋1	パイク、アモン
小さめの盾。			
ラージシールド	13ゴート	防御＋3	パイク、アモン
標準的な大きさをした盾。			
カイトシールド	44ゴート	防御＋6	パイク、アモン
縦に長く、おもに馬上で用いる盾。			
ラウンドシールド	62ゴート	防御＋8	パイク、アモン
円形の盾。			
タワーシールド	100ゴート	防御＋10	パイク、アモン
方形をした盾。			
ナイトシールド	148ゴート	防御＋12	パイク、アモン
縦方向に長く、足元を守ることのできる盾。			
ゆうしゃのたて	売却95	防御＋14	パイク、アモン
勇者アルバートの加護があるといわれている盾。			
かがみのたて	165ゴート	防御＋16	パイク、アモン
その表面を鏡でおおわれた、魔法防御にすぐれた盾。			
ふしちょうのたて	売却118	防御＋18	パイク、アモン
フェニックスのレリーフも神々しい、いかなる攻撃も受けつけない伝説の盾。			
エーメル	売却11	防御＋2	エカ、レオス、キャロル
小さくて軽い、女性にも扱いやすい盾。			
タートルシェル	40ゴート	防御＋5	エカ、レオス、キャロル
亀の甲羅から作った盾。			
バックラー	60ゴート	防御＋7	エカ、レオス、キャロル
小さめの円形をした盾。			

盾

名称	価格	効果	装備キャラ
ほうせきのたて	売却84	防御＋10	エカ、レオス、キャロル
宝石の秘める魔力により、防御力を高めた盾。			
まどうのたて	150ゴート	防御＋15	エカ、レオス、キャロル
小さく軽量だが、高尚な魔術師の加護により高い防御力を誇る盾。			
やすらぎのたて	売却112	防御＋20	エカ、レオス、キャロル
戦の最中、この盾の後ろで赤子が寝息を立てていたといわれる伝説の盾。			

その他（アクセサリー）装備することで、さまざまな能力がアップする。

名称	価格	効果	装備キャラ
ふしちょうのはね	売却350	防御+10、すばやさ+5、生命+38、魔力+10	パイク
フェニックスの加護が込められた羽根飾り。			
ほしのブローチ	売却6	生命+18、魔力+18	全員
黒水晶の中に星の瞬きを閉じ込めた宝石のブローチ。			
ソフィアのマント	売却425	防御+15、生命+26、魔力+20	キャロル
大賢者ソフィアの加護がかかったマント。			
プロテクトリング	売却31	防御+5	全員
守備の呪文が封じられた指輪。			
ホーリーシンボル	売却37	回避+5、生命+12	全員
聖なる祈りにより加護がかけられているペンダント。			
まどうしのゆびわ	売却50	魔力+8	全員
魔力を増幅させるための指輪。			
はやてのブーツ	売却62	すばやさ+5	全員
敏捷の呪文が封じられているブーツ。			
ナイトのうでわ	売却62	命中+15、回避+5	全員
戦士なら腕につけておきたい男のアクセサリー。			
フォースリング	売却75	攻撃+12	全員
潜在能力を高めてくれる、いぶし銀の指輪。			
ガイのペンダント	売却93	攻撃+10、防御+10、生命+10、魔力+5	全員
勇者ガイの息吹が込められたペンダント。			
めがみのティアラ	売却162	防御+10、生命+5、魔力+10	全員
透き通った光を放つティアラ。			
アミュレット	売却175	すばやさ+5、魔力+15	全員
お守り。			

道具★印のついたアイテムは、モンスターが落とすことがある。

名称	価格	対象	効果・備考
とくようミント★	8ゴート	味方1人	HPを約40～50回復させる、おいしいミントの菓子。
こうきゅうミント★	20ゴート	味方1人	HPを約200回復。厳選されたミントを使用した菓子。
ごくじょうミント★	140ゴート	味方1人	HPを完全回復。美味中の美味と呼ばれるミントの菓子。
やすらぎのハーブ★	6ゴート	味方1人	毒を消す薬草。
コカトリスのキバ★	10ゴート	味方1人	石化を治す。
バンシーのなみだ★	12ゴート	味方1人	麻痺・魅了を回復する涙色の薬。
きつけのハーブ★	160ゴート	味方1人	力尽きた者をHP1で復活させる薬草。
たびびとのつばさ	20ゴート	味方全員	いちど行った街や村に瞬間移動。(戦闘中は使用不可)
パワフルポテト★	?	味方1人	HP最大値を4ポイントアップ。(戦闘中は使用不可)
マジックトマト★	?	味方1人	MP最大値を2ポイントアップ。(戦闘中は使用不可)
ミンキードリンク★	?	味方1人	MPを最大値の1/2回復させるドリンク栄養剤。
ミラクルマンゴー★	売却1125	味方1人	HP・MPを完全回復させる果物。
キャンプセット★	40ゴート	味方全員	HP・MPを完全回復。(戦闘中は使用不可)
さるぐつわ	売却10	敵全員	呪文を使えなくする口封じの布。
アレフのおふだ★	70ゴート	味方全員	防御力をアップさせる、ありがたいお札。
かじばエナジー★	売却37	味方1人	攻撃力をアップさせるドリンク栄養剤。
まかいのチャイム	60ゴート	ー	怪しい音色でモンスターを呼び寄せる。(戦闘中は使用不可)
にこにこカード	売却不可	ー	店で安く買い物ができるお得なカード。(戦闘中は使用不可)
イーリーのゆびわ	売却125	味方全員	戦闘力（命中率・回避率）をアップ。何度でも使用可。
ピンクのルージュ★	売却10	ー	女を魅力的にする口紅。敵の注意を引くことができる。
リュウのツノ　★	売却750	ー	モンスターと遭遇しなくなるお守り。(戦闘中は使用不可)
ぎんのしょくだい	売却112	ー	????
ぞうげのはんこ	売却62	ー	????
くろいロザリオ★	売却93	ー	????

モンスターデータ

ゲームに登場する全モンスターを紹介。敵に合わせて、効果的な作戦を考えて戦おう。

モンスターの弱点

モンスターの中には、炎・氷・雷のいずれかに弱いものがいる。その属性の呪文や武器で攻撃すれば、より効果的だ。

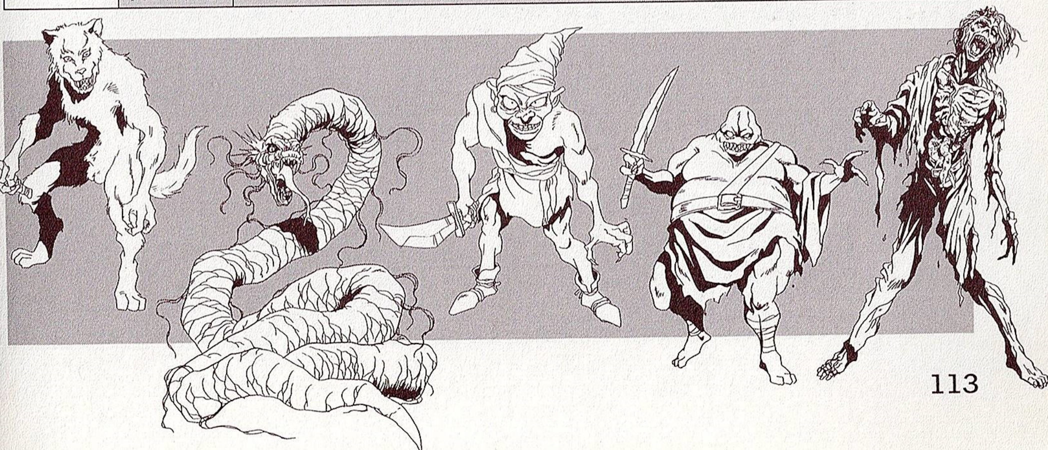
特殊攻撃

通常攻撃のほかに、そのモンスターが持つ特殊な攻撃方法。各特殊攻撃の効果は、123ページからの特殊攻撃一覧を参照。

ザコモンスター

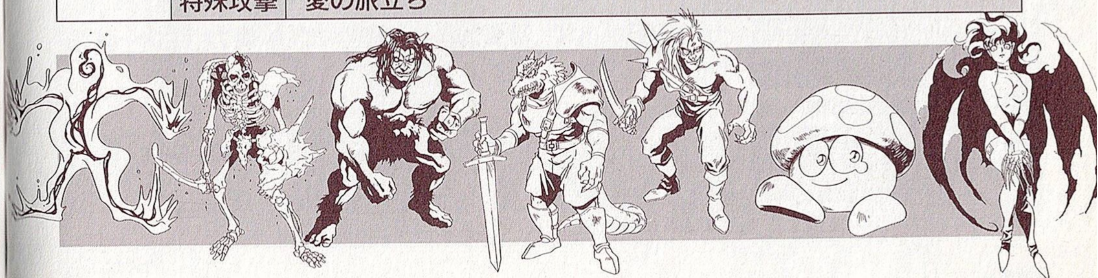
	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
コボルド	11	0	8	0	35	1	0	0	8	炎	なし
ワードッグ	103	0	63	28	74	9	43	6	20	炎	なし
キングコボルド	268	0	172	62	100	37	48	9	36	―	王者のおたけび
ピットバイパー	17	0	10	0	40	2	35	0	9	氷	なし
アナンタ	335	0	172	65	90	44	48	4	53	炎	かみつき
スナーク	628	0	276	98	111	66	65	10	50	―	なし
レッドキャップ	18	0	9	0	37	0	34	2	7	―	とうぼう
レプラコーン	60	0	30	13	61	3	36	5	18	―	とうぼう
インプ	54	0	28	12	62	3	36	3	17	―	下からのぞく、とうぼう

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
ゴブリン	21	0	12	5	38	0	33	0	10	ー	ちえねつ
ノッカー	38	0	20	8	53	0	35	4	13	ー	おとぎ話
メイジゴブリン	24	4	11	5	37	0	30	2	9	ー	フレアボルト
ゴブリンシャーマン	52	7	25	10	60	2	35	5	15	ー	ロックブラスター
ゾンビ	23	0	11	4	36	0	31	1	200	氷	なし
ウェンディゴ	238	0	160	58	88	40	46	10	200	雷	なし
ジャイアントラット	37	0	17	7	52	2	33	3	9	氷	ひっかき
ヴァンパイアラット	77	0	43	21	66	6	40	6	14	炎	きゅうけつ
ファミリアー	188	0	116	52	83	37	48	8	34	炎	なし



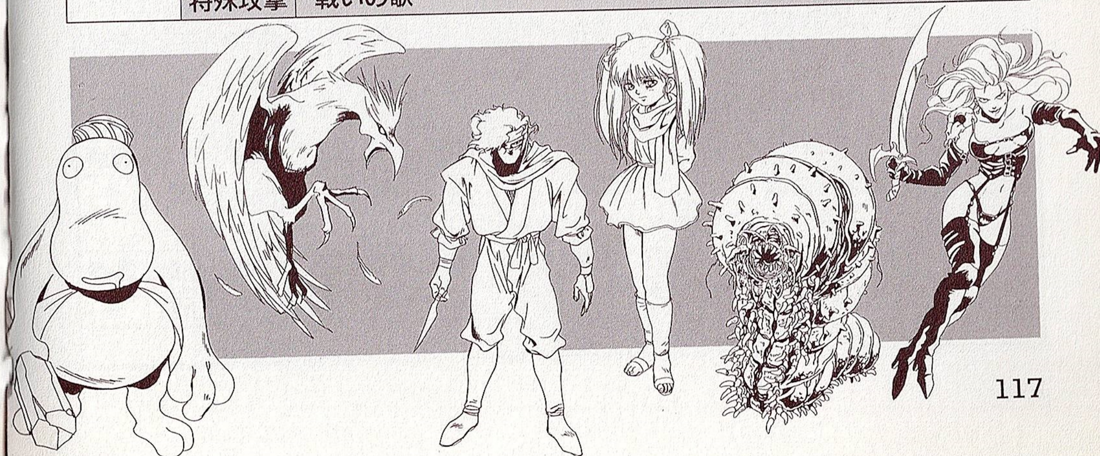
名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
ブルースライム	42	0	20	6	52	0	32	3	13	炎	ゆうごう
ブロッブ	80	0	37	20	62	3	35	7	18	雷	なし
レッドスライム	122	0	60	30	71	5	39	5	23	炎	ゆうごう
ウーズ	210	0	108	47	78	27	45	7	25	雷	なし
スケルトン	46	0	23	10	53	2	33	5	200	―	なし
ボーンゴーレム	100	0	55	26	68	7	36	5	105	―	なし
スカルロード	588	0	248	88	125	58	50	16	200	―	なし
ホブゴブリン	48	0	26	8	55	2	35	4	14	―	なし
オーガ	65	0	40	18	88	5	30	1	1	―	次でキメるぜ
ボガード	212	0	119	54	78	29	45	7	31	―	なし
リザードマン	46	0	28	48	60	2	36	4	1	氷	なし
リザードキャプテン	98	0	31	48	66	5	38	4	1	氷	ヤロウどもカモン

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
フレイムサラマンダー	310	0	188	70	87	47	50	12	50	氷	フレアストーム
フロストサラマンダー	350	0	203	77	92	51	53	10	57	炎	フロストチェイン
バンディット	67	0	39	20	66	4	36	5	17	―	とうぼう
バランのぶか	97	0	55	24	72	8	39	4	22	―	なし
バーサーカー	110	0	68	33	91	15	42	1	84	―	なし
ルーマタン	73	0	42	19	64	5	35	3	18	炎	ドクのほうし
マンイーター	150	0	90	40	73	17	42	8	26	雷	マヒのほうし
レッサーヴァンパイア	90	0	52	25	69	7	36	9	22	雷	クビすじにカプ
サキュバス	240	0	170	63	83	40	49	10	33	―	なめまわす
ビューティー	502	0	247	87	114	70	54	7	82	―	愛の旅立ち



名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
バグベアー	99	0	58	25	89	12	39	7	33	ー	なし
トロール	250	0	100	43	78	22	43	8	61	炎	イタイの飛んでけ
オログハイ	489	0	260	82	110	57	56	12	65	ー	なし
コカトリス	103	0	65	30	75	12	38	6	21	ー	石化フラッシュ
ペリュトン	300	0	178	62	85	44	48	11	55	ー	なし
スカウト	124	0	80	38	79	20	52	4	21	ー	とうぼう、ベテランのわざ、しょほのスリ
ヤクシャ	366	0	183	66	88	46	49	12	55	ー	なし
アサシン	530	0	264	98	154	110	56	12	180	ー	なし
バンシー	15	0	45	23	67	74	40	5	20	ー	とうぼう
フェイ	133	0	88	40	83	84	43	20	32	ー	なし
ドリアード	200	0	124	53	78	94	45	12	34	炎	恋人たちの歌
スプリガン	330	0	198	70	88	108	48	45	172	ー	いじめないでよ

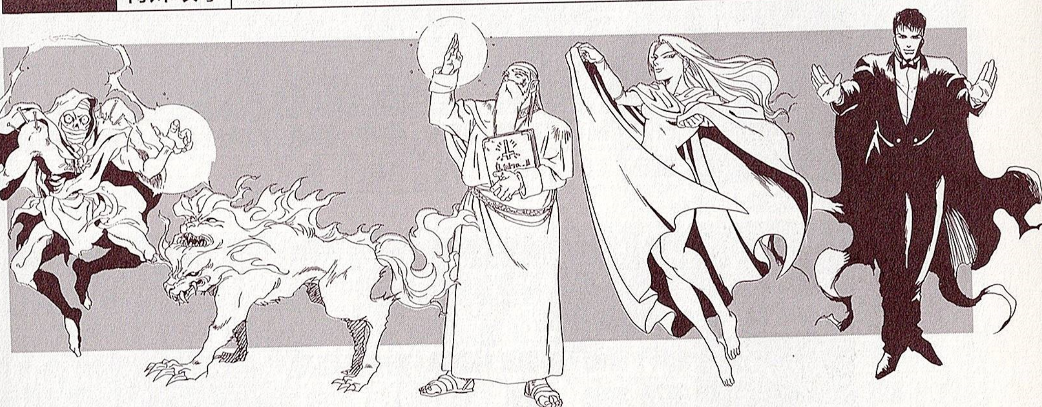
名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
サンドウォーム	230	0	93	41	76	19	43	5	33	ー	しょうかえき
ソウルイーター	500	0	265	100	105	60	54	11	100	ー	心をくだく
ナーガ	188	0	101	45	84	26	46	30	68	雷	なし
メデューサ	173	0	115	48	74	27	45	15	45	雷	つめたいしせん
ラミア	435	0	237	78	100	62	55	16	79	雷	女王様とおよび
エンシェントナーガ	535	37	297	94	105	62	52	30	127	ー	リカバリィ、サンダースパーク
アマゾネス	278	0	122	55	88	35	50	4	22	ー	なし
レディーベルゼルガ	400	0	212	58	114	47	47	9	70	ー	なし
バルキリー	416	0	220	82	115	78	53	7	95	ー	戦いの歌



名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
レイス	88	0	52	22	67	6	40	10	200	―	冥土ハリケーン
ワイト	242	0	152	60	85	38	44	12	200	―	エナジードレイン
スペクター	499	0	260	90	110	59	50	11	200	―	デッドスラッシュ
ブリンクドッグ	135	0	85	38	73	17	43	10	24	炎	なし
ヘルハウンド	330	0	165	61	109	44	50	9	56	炎	じごくの炎
バンダースナッチ	360	0	193	72	88	62	48	16	57	―	ファイナルブロー
ケルベロス	500	0	250	90	110	65	58	11	81	―	なし
コンジャラー	154	40	94	42	75	20	45	28	42	―	ディスペル、バインディング
ドルイド	235	52	164	60	81	40	47	11	41	―	ポイズンクラウド
ネクロマンサー	500	45	214	80	110	54	55	45	75	―	クリエートデッド
ウイッチ	160	48	98	44	77	25	44	18	28	―	マジックチャーム、シャドウフラワー
シャーマン	340	32	189	67	90	55	45	43	59	―	アースシェイク、オーラバリアー

●ザコモンスター

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
エンシェント	480	40	260	87	100	60	58	20	89	ー	ギガフレア、ギガストリーム
イビルプリースト	177	25	107	48	76	29	45	18	30	ー	リカバリィ
リッチ	637	57	284	88	108	64	54	35	200	ー	グラビティボム、ビッグバン
デス	650	46	310	96	110	65	52	15	198	ー	デスバイブル
ヴァンパイアロード	620	40	310	108	120	43	57	25	200	雷	サンダースパーク、カース



大型モンスター

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
フレームジャイアント	874	0	280	78	127	57	55	4	78	氷	フレームボイス
フロストジャイアント	950	0	295	100	115	63	54	18	112	炎	フロストボイス
ストームジャイアント	950	0	420	110	120	69	57	12	190	ー	ストームボイス

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
ブラックドラゴン	900	0	340	90	124	63	54	15	97	ー	アシッドブレス
レッドドラゴン	950	0	380	100	110	62	55	18	162	氷	ファイアーブレス
ドラゴンゾンビ	950	0	412	115	118	72	60	17	200	雷	ポイズンブレス
レッサーデーモン	880	0	280	79	129	59	57	30	88	ー	なし
ベリアル	937	0	300	90	113	61	54	18	90	ー	はめつのメロディー
バルログ	920	0	360	110	113	67	55	18	180	ー	はばたき
サイクロプス	800	0	360	76	140	55	52	14	4	ー	なし
アルゴス	945	0	420	105	120	68	59	8	4	ー	大地のげきどう
ティターン	972	0	480	118	117	59	60	12	4	ー	なし
こだいじゅ	573	0	143	65	93	40	50	10	60	炎	なし
エント	668	0	187	74	87	45	48	10	63	炎	なし
フォルン	903	0	300	80	107	56	52	15	77	炎	ねっこしばり

●大型モンスター

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
ミミック	1000	15	800	100	128	37	53	50	200	ー	なし

中ボスモンスター

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
アースドラゴン	?	0	280	60	120	40	50	35	150	ー	なし
うみのだいしきょう	?	0	400	70	140	40	63	10	180	雷	スピンストリーム
テツキョジン（1回目）	?	0	140	65	160	5	40	0	200	雷	スキャンレーザー
テツキョジン（2回目）	?	0	450	173	158	55	55	0	200	雷	スキャンレーザー

ボスモンスター

名前	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点	特殊攻撃
ベルナード（最初の対決）	?	0	18	7	82	2	40	10	199	ー	なし
フロンティア	?	40	100	35	110	20	43	25	200	雷	ライトニング、クイックネス
ラチェスタ	?	45	100	35	120	20	40	60	200	ー	フロウブレス、プロテクション、リカバリィ、セービング
バラン（第一部①）	?	0	80	80	100	30	35	10	200	ー	なし
バラン（第一部②）	?	0	80	50	100	20	35	10	180	ー	なし

ベルナード(決戦用)	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	180	200	50	120	30	55	150	200	—
特殊攻撃	ライトニング、クイックネス									

ラドリア	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	255	220	72	150	35	65	120	200	—
特殊攻撃	カプリコンアロー、クイックネス、アイシクルボム									

ガーディアンのうで	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	0	500	120	150	30	64	150	200	—
特殊攻撃	いこんのなみだ									

ラム	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	0	300	75	140	8	50	10	180	—
特殊攻撃	セクシードール									

ニセエルダー	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	?	?	?	?	?	?	?	?	—
特殊攻撃	ドラゴンブレス　※本物のエルダーとまったく同じ能力値を持つ。									

バラン(第二部)	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	0	600	140	170	68	63	10	200	—
特殊攻撃	グランドスイング									

クリシュナ	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	255	500	110	160	47	66	150	200	—
特殊攻撃	ルシファーゲート、アストラルリング、フォースブレード、ポイズンクラウド、ヴォーテックス、マジックチャーム									

アイン	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	255	580	120	142	50	72	200	200	—
特殊攻撃	フレアブレイク、クイックネス、アトミックフレア、マジカルシェル									

4人目の従者	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	255	580	150	175	50	75	80	200	—
特殊攻撃	サンダーブロウ、マジカルシェル、プロテクション、???????									

ノーマ	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	255	700	120	180	85	72	200	200	—
特殊攻撃	スタージャベリン、ダイナストリーム、アースハウリング、マジカルシェル、グラビティーボム、ビッグバン									

????	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	255	800	130	200	92	75	200	200	—
特殊攻撃	????????、?????、??????、????????									

???	HP	MP	攻撃	防御	命中	回避	すばやさ	魔力	生命	弱点
	?	999	999	220	200	100	83	200	200	—
特殊攻撃	????????、??????									

ザコと大型モンスターの呪文・特殊攻撃

敵の特殊攻撃には、あまり役に立たないものもあるが、中には凶悪な特殊攻撃を持つモンスターもいるので十分注意しよう。また、敵の種類によっては、モンスター専用の呪文のほかに、主人公パーティーと同じ呪文を使うものもいる（右の一覧表）。

モンスターが使う主人公パーティーと同じ呪文

- ライトニング
- サンダーブロー
- グラビティボム
- ヴォーテックス
- ダイナストリーム
- デスバイブル
- ビッグバン
- フレアボルト
- スターダスト
- バインディング
- ディスペル
- マジカルシェル
- クイックネス
- プロテクション
- フォースブレード
- セービング
- フロウブレス
- リカバリィ
- カーナブレード

対象欄の見方

モ…モンスター
主…主人公パーティー

名称	MP	対象	効果
ちえねつ	ー	モ・自分	混乱する。
ひっかき	ー	主・１人	20〜27の攻撃値で攻撃する。
おとぎ話	ー	主・全員	眠らせる。
ゆうごう①	ー	主・１人	HPを０〜６ポイント吸収(ブルースライム)。
下からのぞく	ー	エカ	エカの??を下からのぞこうとして平手を食らい、自分のHPが１になる。
ロックブラスター	3	主・１人	攻撃呪文／魔力＋(20〜28)の攻撃値。
ヤロウどもカモン	ー	ー	仲間を呼ぶ(リザードマン出現)。
次でキメるぜ	ー	モ・自分	力をためる(次のターンの攻撃値が＋40になる)。
きゅうけつ	ー	主・１人	HPを20〜30ポイント吸収。
ドクのほうし	ー	主・１人	毒に冒す。
冥土ハリケーン	ー	主・全員	50〜60の攻撃値で攻撃する。
クビすじにカプ	ー	主・男性	魅了と同時に、HPを15〜23ポイント吸収。
ゆうごう②	ー	主・１人	HPを20〜30ポイント吸収(レッドスライム)。
石化フラッシュ	ー	主・１人	石化させる。
しょほのスリ	ー	主・１人	お金を０〜15ゴート奪う。
ベテランのわざ	ー	主・１人	お金を０〜400ゴート奪う。
マヒのほうし	ー	主・１人	麻痺させる。
イタイの飛んでけ	ー	モ・自分	HPを150ポイント回復。
マジックチャーム	8	主・男性	魅了する。
シャドウフラワー	5	モ・１体	回避力アップ(回避に＋17)。
つめたいしせん	ー	主・１人	石化させる。

名称	MP	対象	効果
恋人たちの歌	ー	主・男性	魅了する。
王者のおたけび	ー	モ・全員	戦闘力アップ(命中・回避に＋５)。
しょうかえき	ー	主・１人	100〜125の攻撃値で攻撃する。
エナジードレイン	ー	主・１人	瀕死(HPを１にする)。
じごくの炎	ー	主・全員	炎のブレス／60〜80の攻撃値。
ポイズンクラウド	9	主・全員	毒に冒す。
かみつき	ー	主・１人	毒に冒す。
なめまわす	ー	主・１人	MPを１〜10ポイント吸収。
フレアストーム	ー	主・全員	炎のブレス／70〜95の攻撃値。
ファイナルブロー	ー	主・１人	200〜300の攻撃値で攻撃する。
いじめないでよ	ー	主・全員	麻痺させる。
アースシェイク	11	主・全員	攻撃呪文／魔力＋(100〜120)の攻撃値。
オーラバリアー	13	モ・全員	防御力アップ(防御に＋30)。
フロストチェイン	ー	主・全員	冷気のブレス／100〜135の攻撃値。
フレームボイス	ー	主・全員	炎のブレス／28〜56の攻撃値。
クリエートデッド	8	ー	アンデッドが現れる。
戦いの歌	ー	モ・全員	戦闘力アップ(命中・回避に＋20)。
ねっこしばり	ー	主・１人	麻痺させる。
女王様とおよび	ー	主・男性	魅了する。
愛の旅立ち	ー	主・男性	男性キャラクター１人を戦場から飛ばしてしまう。
デッドスラッシュ	ー	主・１人	気絶させる(HP＝０)。
ギガストリーム	12	主・全員	攻撃呪文／魔力＋(130〜170)の攻撃値。
ギガフレア	14	主・全員	爆発の攻撃呪文／魔力＋(180〜230)の攻撃値。
アシッドブレス	ー	主・全員	酸のブレス／135〜175の攻撃値。
心をくだく	ー	主・１人	MPを５〜10ポイント吸収。
はめつのメロディ	ー	主・全員	ランダムに毒、麻痺、混乱。
大地のげきどう	ー	主・全員	200〜250の攻撃値で攻撃する。
ファイアーブレス	ー	主・全員	炎のブレス／150〜190の攻撃値。
フロストボイス	ー	主・全員	冷気のブレス／115〜155の攻撃値。
サンダースパーク	15	主・全員	雷の攻撃呪文／魔力＋(220〜280)の攻撃値。
カース	10	主・１人	戦闘力ダウン(命中と回避を－40)。
ストームボイス	ー	主・全員	真空のブレス／165〜210の攻撃値。
はばたき	ー	主・１人	主人公パーティーの１人を戦場から飛ばす。
ポイズンブレス	ー	主・全員	毒に冒す。
とうぼう	ー	モ・自分	逃げる。

■ナニ考えてんだか、わけのわからん特殊攻撃「下からのぞく」

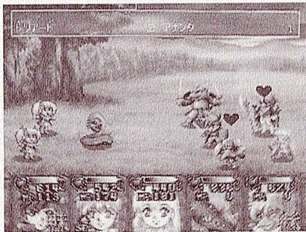
数ある敵の特殊攻撃の中で、もっとも役に立たないチャンピオンが、インプの「下からのぞく」だ!! エカの??をのぞこうとするポーズも情けないが、そのあげくに、怒ったエカに横っ面を張られて自分のHPが1になってしまうなんて、まったく攻撃になってない……。



◀エカにダメージを与えるわけでなし、自分の墓穴を掘るだけのヘンな特殊攻撃。あんまりアホなので、エカには悪いけど、ついついなんども見たくなる?

■パイクとアモンの軟弱（?）コンビ、女難続きの冒険の旅

エカというものがありながら、女性モンスターに魅了されてしまうパイク……。ニューハーフのアモンは女性には興味がないはずだが、修行が足りないのか、コイツも魅了されやすい。お前ら、かたぶつエルダー兄さんを少しは見習え!!（ホントは生命力の値が問題なので、2人が軟弱なわけではないのだが）



◀冗談はさておき、パイクとアモンはモンスターより攻撃力が高いので、魅了されたまま放置するのは危険。防御力が低い女性キャラは、かなりのダメージを受ける。

ボス専用の呪文・特殊攻撃

名称	MP	対象	効果
カプリコンアロー	1	主・1人	攻撃呪文／魔力＋(150〜180)の攻撃値。
アイシクルボム	1	主・全員	攻撃呪文／魔力＋(120〜170)の攻撃値。
スピンストリーム	ー	主・全員	津波／300〜330の攻撃値。
いこんのなみだ	ー	主・全員	麻痺させる。
セクシードール	ー	主・男性	魅了する。
スキャンレーザー	ー	主・全員	レーザー／350〜400の攻撃値。
グランドスイング	ー	主・全員	連続斬り／500〜550の攻撃値。
アストラルリング	1	主・全員	攻撃呪文／魔力＋(400〜470)の攻撃値。
ルシファーゲート	1	主・全員	ランダムに眠り、麻痺、石化。
フレアブレイク	1	主・1人	炎の攻撃呪文／魔力＋(650〜750)の攻撃値。
アトミックフレア	1	主・全員	爆発の攻撃呪文／魔力＋(600〜680)の攻撃値。
スタージャベリン	1	主・1人	攻撃呪文／魔力＋(700〜800)の攻撃値。
アースハウリング	1	主・全員	狼牙の攻撃呪文／魔力＋(620〜720)の攻撃値。
アナザーワールド	ー	主・全員	亜空間／650〜750の攻撃値。

アイテムを持っているモンスターグループ

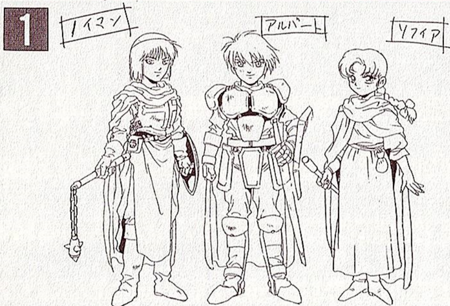
これらのモンスターグループを倒すと、ランダムでアイテムが手に入る。複数のアイテムを持つモンスターグループの場合、手に入るアイテムはその中のどれか１つだけだ。

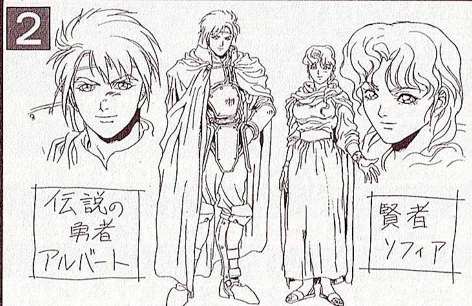
モンスターグループ	落とすかもしれないアイテム
コボルド×２	とくようミント
コボルド×１　ビットバイパー×１	とくようミント
コボルド×２　ビットバイパー×１	とくようミント
ゴブリン×２	やすらぎのハーブ
レッドキャップ×２	とくようミント
レッドキャップ×２　ブルースライム×１	とくようミント
インプ×１　ノッカー×１	やすらぎのハーブ
インプ×２　メイジゴブリン×１	やすらぎのハーブ
バンデッド×２	とくようミント、パワフルポテト
バンデッド×３	とくようミント、パワフルポテト
ゴブリン×２　ゴブリンシャーマン×１	やすらぎのハーブ
ブロッブ×１　バンシー×２	バンシーのなみだ
ゴブリン×１　ゴブリンシャーマン×２	やすらぎのハーブ
バーサーカー×３	こうきゅうミント、キャンプセット
バーサーカー×２　コカトリス×１	コカトリスのキバ、こうきゅうミント
コカトリス×２　バーサーカー×１	コカトリスのキバ、こうきゅうミント
フェイ×３	ミンキードリンク
マンイーター×２　フェイ×２	ミンキードリンク
マンイーター×３　フェイ×２	ミンキードリンク
ブリンクドッグ×２　コンジャラー×１	ミンキードリンク
ブリンクドッグ×２　ウィッチ×１	ミンキードリンク
ブリンクドッグ×２　コンジャラー×２	ミンキードリンク
ブリンクドッグ×２　ウィッチ×２	ミンキードリンク
ファミリアー×２　コンジャラー×２	ミンキードリンク
ファミリアー×２　ウィッチ×２	ミンキードリンク
ファミリアー×２　イビルプリースト×２	こうきゅうミント、くろいロザリオ
イビルプリースト×２　メデューサ×１	こうきゅうミント、くろいロザリオ
イビルプリースト×２　メデューサ×２	こうきゅうミント、くろいロザリオ
アマゾネス×４	きつけのハーブ、ピンクのルージュ
ウェンディゴ×２　アマゾネス×２	きつけのハーブ、ピンクのルージュ
ウェンディゴ×４	やすらぎのハーブ
ボガード×３　アマゾネス×２	こうきゅうミント、くろいロザリオ
アナンタ×２　キングコボルド×１	こうきゅうミント
アナンタ×２　ドリアード×２	こうきゅうミント
ドリアード×３　キングコボルド×１	こうきゅうミント
サキュバス×４	きつけのハーブ、ピンクのルージュ
サキュバス×３	きつけのハーブ、ピンクのルージュ
サキュバス×２　ドルイド×２	きつけのハーブ、ピンクのルージュ
レディーベルゼルガ×３	かじばエナジー
レディーベルゼルガ×４	かじばエナジー

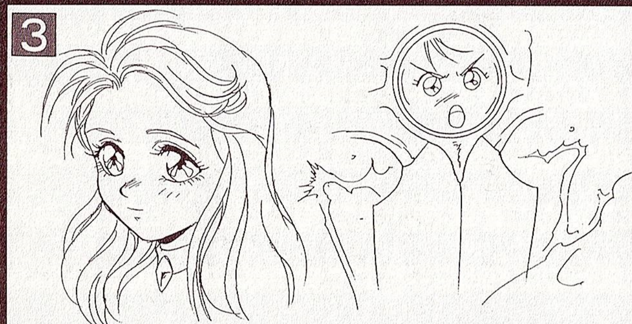
モンスターグループ	落とすかもしれないアイテム
ヤクシャ×2　レディーベルゼルガ×2	かじばエナジー
ヤクシャ×3　ペリュトン×1	きつけのハーブ、アレフのおふだ
ヤクシャ×2　ペリュトン×2	きつけのハーブ、アレフのおふだ
フレイムサラマンダー×3	かじばエナジー
フレイムサラマンダー×5	かじばエナジー
フレイムサラマンダー×3　バンダースナッチ×2	ミラクルマンゴー
フレイムサラマンダー×4	かじばエナジー
フロストサラマンダー×3	ごくじょうミント
フロストサラマンダー×2　シャーマン×2	ミンキードリンク、マジックトマト
ネクロマンサー×1	きつけのハーブ
ウェンディゴ×2　ネクロマンサー×1	やすらぎのハーブ
ヴァルキリー×3	ミラクルマンゴー
ウェンディゴ×3　ネクロマンサー×1	やすらぎのハーブ
オログハイ×2　ヴァルキリー×2	こうきゅうミント
ケルベロス×2　スカルロード×1	ごくじょうミント
ウェンディゴ×2　ネクロマンサー×2	きつけのハーブ
ケルベロス×3	ごくじょうミント
スカルロード×2　ビューティー×1	くろいロザリオ
スカルロード×2　ビューティー×2	くろいロザリオ
ケルベロス×3　スカルロード×1	ごくじょうミント
ケルベロス×2　スカルロード×2	ごくじょうミント
ビューティー×2　スペクター×1	くろいロザリオ
ビューティー×2　スペクター×2	くろいロザリオ
スナーク×2　エンシェント×1	ミンキードリンク、ミラクルマンゴー、マジックトマト
スナーク×3　エンシェント×1	ミンキードリンク、ミラクルマンゴー、マジックトマト
スナーク×2　ソウルイーター×2	きつけのハーブ
ブラックドラゴン×1	とくようミント、りゅうのつの
ベリアル×1	ごくじょうミント
ヴァルキリー×3	ミラクルマンゴー
ヴァルキリー×2　ラミア×2	とくようミント、パワフルポテト
ヴァルキリー×4	とくようミント、パワフルポテト
ラミア×2　シャーマン×2	ミンキードリンク、マジックトマト
スナーク×2　ラミア×1	きつけのハーブ
スナーク×2　シャーマン×1	ミンキードリンク、マジックトマト
ラミア×2　シャーマン×2	ミンキードリンク、マジックトマト
ラミア×3	こうきゅうミント、キャンプセット
ラミア×2　エンシェント×2	ミンキードリンク、ミラクルマンゴー、マジックトマト
エンシェント×1　リッチ×1	くろいロザリオ
ラミア×2　リッチ×1	きつけのハーブ
アサシン×2　エンシェントナーガ×1	マジックトマト
ヴァンパイアロード×3	ごくじょうミント
ヴァンパイアロード×2　エンシェントナーガ×1	ごくじょうミント
ドラゴンゾンビ×1	りゅうのつの
デス×2	くろいロザリオ

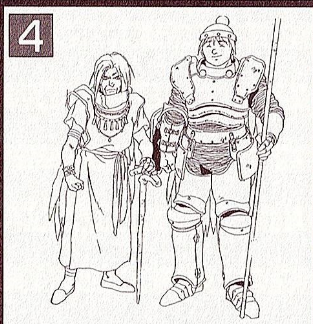
おまけのぺえじ

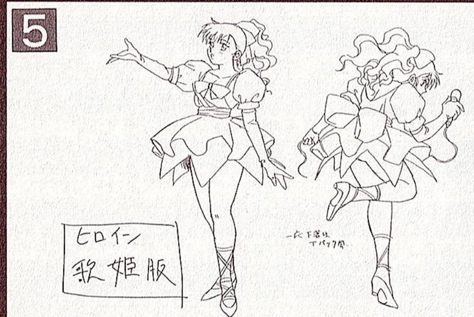
とっておき(?)設定画コレクション

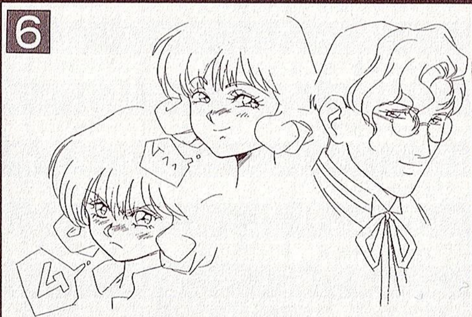
1


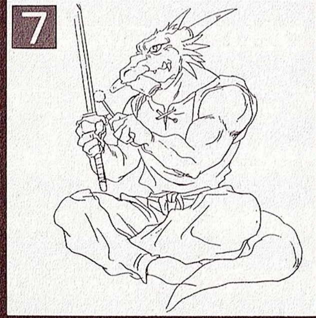
2


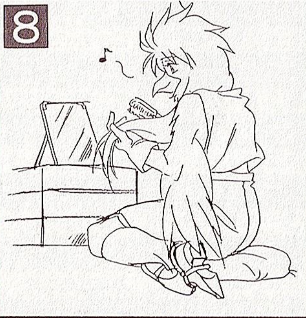
3


4


5


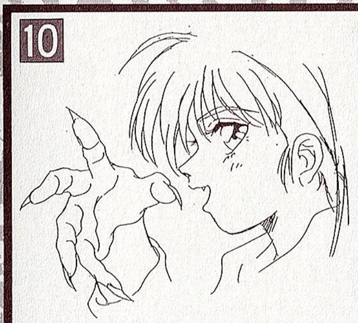
6


7


8


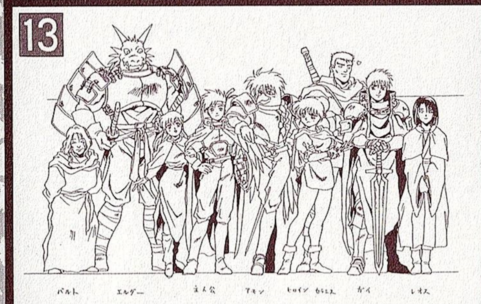
9

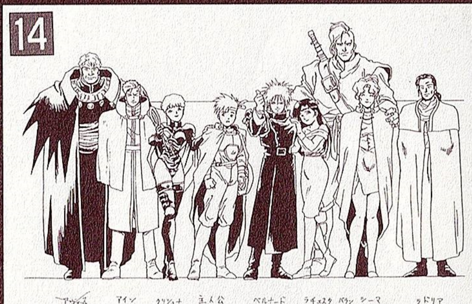

「アルバートオデッセイ外伝」の開発にあたり、キャラクターなどのデザイン画が大量に描き起こされている。その中から、とくに興味深いものを厳選して紹介するぞ!!

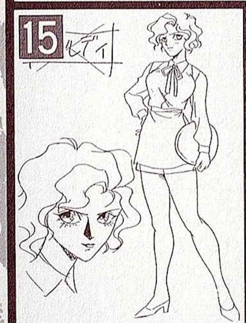


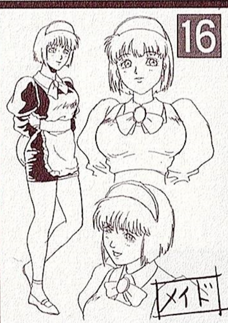


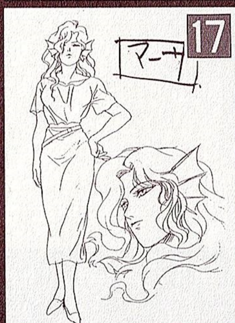














1少年時代のアルバートとソフィア、そして彼らの仲間の1人、見習い僧侶ノイマン。前作を知る人には、なつかしい1枚。 2成長したアルバートたち。外伝世界で語られる彼らのイメージは、おそらくこちら。 3ファティー表情と短剣ファティーの宝石部分のアップ。エカと口げんかするときはこんな感じ？ 4ハーピーの森の長老と衛兵。こんなワキ役（失礼！）まで設定画が存在する。ゲームの長老は髪型が違う。 5エカの歌姫服の初期稿。ほとんどアイドル歌手のノリで「下着はTバック風」だとか……。 6ドリスとリヒター。あまり重要な人物ではないのだが表情もちゃんと設定してある。 7さすがサムライ、つかの間の休息にもエルダーは刀の手入れに余念がない。（初期稿ではシッポがあった） 8で、アモンのほうはというと、なんと髪のお手入れだっ!!

9オリビア初期稿。ゲーム中とはずいぶんイメージが違う。 10ルーの爪と牙がはっきりと描かれたアップ稿。 11いきなりその場で商売を始めるルー。手にした薬ビンの中にはイモリかトカゲのような影が…。七夕の飾りみたいなものもあったりしてすごくアヤシイ。 12品物が売れなくてしょんぼり、露店のルー。 13主人公パーティーとガイのパーティー身長対比図。 14敵キャラクター身長対比図。一番左のオッサンはゲームには登場しないボツ敵「アヴィス」。 15酒場のウェイトレス。当初は、「シャルディ」という名前だったらしい。これはボツになった中ボスと同じ名前だが、詳細は不明。 16ムネが大きいと評判のメイドさん。 17エルダーの愛人マーサ。ゲームには登場しない。 18武器・防具類のデザイン画も大量に描かれた。これはビキニ系の防具だが名称は不明。

テレビランドわんぱっく

セガサターン

アルバートオデッセイ外伝
LEGEND OF ELDEAN
公式ガイドブック

企画・編集／メディアミックス
カバーデザイン／高木信義
レイアウト／高木信義
構成・文／夏井 潤

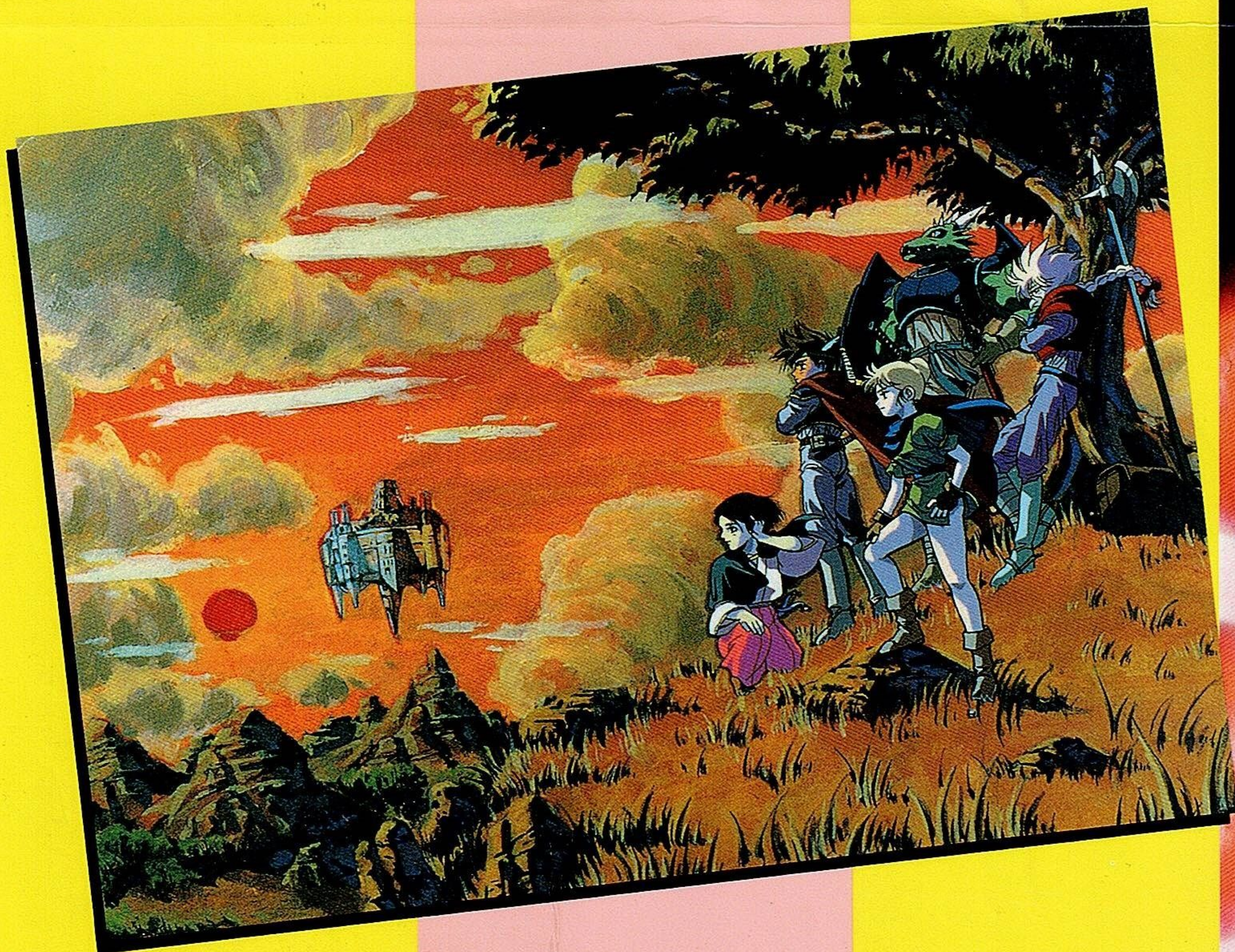
協力／サンソフト
©1996 SUNSOFT

電話でのゲームに関する質問は、一切お受けしていません。また本書の感想などは、ハガキで下記の住所へお寄せ下さい。

〒105 東京都港区新橋4-20-8 フジビル4F
メディアミックス
「アルバートオデッセイ外伝」係

編集・発行人／松園光雄
発行／株式会社徳間書店
印刷／図書印刷株式会社
（担当／長谷川隆義）

■本書記載の記事、図版の無断転載を禁じます。©徳間書店



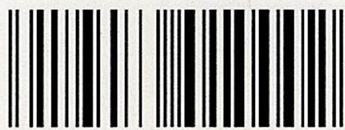
徳間書店

SEGA SATURN



ISBN4-19-740001-2

C9476 P1000E (0)



定価1,000円(本体971円)

雑誌66594-01